PCGAME PARADE N. 50 - MARZO 1997 - L. 14.900

MDK

IN ESCLUSIVA
la prima recensione

REPORTAGE DA LONDRA

Gremlin, Interplay, Sales Curve e Activision svelano i loro segreti

POD

Corse postatomiche senza regole!!!

MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE

L'Acclaim batte sul tempo la Microprose... dettagli all'interno

THEME HOSPITAL

Ridere dei malanni altrui

KRUSH KILL & DESTROY

Il primo clone di Red Alert

2500= 2000-1950=41+29=25*2=5*10=49+1=50

In matematica non sono mai stato un granché, tutti possono confermarlo, ma due conti alla spicciolata riesco ancora a farli. Portare una rivista al numero cinquanta dalla sua nascita è decisamente un traguardo, diciamo che non è facile. Però tutti coloro che sono passati alla direzione di questa rivista prima di me hanno aggiunto un piccolo pezzo di loro storia e un piccolo tocco di personalità che rende generalmente le riviste di videogiochi molto meno impersonali di altre.

C'è chi lo chiama infantilismo, c'è chi lo chiama scarsa serietà, ma c'è anche chi recepisce il messaggio di una linea editoriale che cerca d'essere professionale, ma amichevole; competente, ma non "pallosa".

Prima con i diritti di PC Zone, ora con il lavoro di tutti siamo arrivati a questo piccolo (ma importante) primo traguardo. Il mio amico Fabio dirà "non me ne frega un pippo di leggere queste cose su una rivista di videogiochi". E può anche avere ragione nell'affermare tutto questo, ma sinceramente, dopo nove numeri di PC Game Parade possiamo dire che tanto male non ce la stiamo cavando e un pizzico di immodestia questa volta me lo voglio permettere.

Ora siamo al 50, se le cose proseguono così come vanno, arriveremo anche al 100... reminiscenze di nostalgica esperienza videoludica sono trattate da Karim più avanti... Lui, più di tutti, ha vissuto l'evoluzione, lui è l'unico che può fare un sunto di quello che è stato fatto da altri, e che continua ora.

Ma passiamo ad altro, celebrare l'anniversario di una rivista è qualcosa di indubbiamente affascinante, in quel magico momento tutti danno il massimo di loro stessi, più del solito. E anche questo mese ce la siamo cavata (il numero non è ancora finito, quindi questa frase potrebbe cambiare drasticamente da un momento all'altro...): per festeggiare questo cinquantesimo numero abbiamo deciso di fare le cose in grande. Dalla copertina avrete capito come, dopo l'esclusiva mondiale di Realms of the Haunting di due mesi fa, replichiamo con MDK, attesissimo primo lavoro sviluppato appositamente per PC dalla Shiny Entertainment (con tanto di demo giocabile). Eravamo solo quattro giornalisti europei alla presentazione e, vi assicuro, le sei pagine che abbiamo dedicato al nuovo gioco Interplay valgono la pena di essere lette. Altro gioco degno di attenzione questo mese è POD, attesissimo "piccolo miracolo" della Ubi Soft e, finalmente, anche Theme Hospital (che penso di ricevere domani mattina, sfiga permettendo!). Ma non è finita qui: i WIP di questo mese saranno un attimino più approfonditi del solito grazie all'introduzione di un box esplicativo che, nei limiti del possibile, cercherà di darvi un'idea sulle potenzialità del gioco trattato (non è una recensione, mi raccomando!). Ed è sempre per questo motivo che mi sono anche sorbito un bel viaggetto in Inghilterra, alla Interplay, alla Gremlin, alla Sales Curve e all'Activision per dare un'occhiata al mercato. Non c'è che dire, abbiamo un sacco di belle novità in arrivo. Non ci resta che attendere. Ah, dimenticavo, l'MMX è stato rilasciato, sembra veramente interessante, ma una frase di David Perry della Shiny mi ha fatto riflettere: durante la presentazione di MDK ho chiesto cosa pensasse di questa sigla e le sue parole sono state "la Intel ha deciso di dare una mano ai programmatori senza interpellarli". Sarà vero!?! POD, unico prodotto finito che ho avuto modo di provare, non mi ha dato la sensazione di un grande guadagno in termini di qualità, ma si sa, le prime applicazioni che sfruttano un particolare hardware non riescono mai ad essere strepitose. Aspettiamo ancora un po'...

Altra cosa che mi ha lasciato riflettere è lo Yaroze, il kit di sviluppo per Playstation versione "economica". Al momento in cui scrivo non è stata ancora pianificata un'importazione sul mercato italiano, ma questa nuova versione della console Sony –completamente interfacciabile con un PC- promette di far ritornare alla ribalta la moda dei programmatori dilettanti che tiravano fuori spettacolari produzioni nella propria camera da letto. Sarà poi vero? Onestamente nutro qualche perplessità, ma forse è ancora troppo presto per esprimere un giudizio.

Un piccolo inciso è anche doveroso per ringraziare tutti i nuovi lettori acquisiti negli ultimi mesi: grazie di esistere! Da questo mese siamo stati piacevolmente costretti ad aumentare la tiratura della rivista in quanto la richiesta superava l'offerta. Non ho parole: siete grandissimi, stiamo costruendo qualcosa insieme, chi ci seguiva da Maggio ha continuato a seguirci, chi mi seguiva su altre testate mi ha telefonato in ufficio. Probabilmente qualcuno di voi che sta leggendo questa pagina ha appena conosciuto PC Game Parade: come hanno fatto altri spero che l'acquisto occasionale diventi un appuntamento mensile regolare. Prima eravamo emergenti, adesso è il momento di dire che ci siamo veramente, tutto questo grazie a voi che confermate mese dopo mese che "porcoggiuda" le notti e gli esaurimenti, le uscite con gli amici saltate e tutto il resto stanno dando i frutti sperati.

E dopo tante belle parole (che spero seguiranno a fatti!) ecco l'angolino degli errori e omissioni: la rubrica Netrunning del mese scorso era quella del mese prima, vi direi che l'abbiamo fatto apposta, ma non è vero; mentre per ciò che riguarda questo mese abbiamo perso di un soffio la recensione di Magic The Gathering della Microprose, il prossimo numero comunque vi prometto che tutto filerà liscio...

Ok, adesso che vi siete sorbiti anche questo editoriale potete girare pagina... PC Game Parade 50 vi aspetta...

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@contatto.it

delirium tremens

sommario

WORK IN PROGRESS

TEST

RUBRICHE

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Andrea Romanazzi.
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
IMPAGINAZIONE: Stefania Gaia Paltrinieri
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Monica Bay, Marco Fregonara

Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028

AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata della GR Edzioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media

La Tecnologia LG Electronics

è il nostro Punto di Forza,

perchè il Vostro Sorriso

è il nostro Punto di Arrivo.

LG Electronics presenta Goldstar: la tecnologia di oggi e di domani.

Quando si parla di tecnologia, c'è un modello che non bisogna perdere di vista: l'uomo. LG Electronics, azienda leader nel mondo, ha fatto suo questo concetto; i suoi prodotti, espressione di un grande lavoro di progettazione e ricerca, soddisfano le esigenze di oggi e quelle di domani. I monitors Goldstar sono disponibili nei modelli da 14" a 20", **alcuni in versione multimediale.** Design ergonomico, funzione risparmio energia per il rispetto dell'ambiente, predisposizione Plug & Play, sono alcune delle caratteristiche di questi prodotti, garantiti anche dalla certificazione ISO 9241- 3. Con il nuovo CD Rom Drive Goldstar a 8 velocità entri nell'immagine e nel suono in tempo reale. **LG Electronics: è semplice, basta un sorriso.**

(8x)

CD ROM
GARANZIA 1 ANNO

MONITOR
GARANZIA 3 ANNI

LG Electronics Italia Spa - 20090 Segrate (MI) Centro Direzionale Il Quadrato
Via Modigliani, 45 - Tel. 02/26968.1 - Fax 02/26968.282

Salve gente,
come avete passato il Carnevale? Io personalmente mi sono travestito da carta da gioco (due di picche!?! NdBDM). Ho realizzato un costume bellissimo utilizzando un cartoncino bianco di un metro per due con disegnati sopra due grossi "picche" neri. Poi ho fatto il buco per la testa nel mezzo e sono andato in giro per Milano tirando piccoli coriandoli, anch'essi a forma di carta da gioco. Mi sono divertito tantissimo e non vedo l'ora che arrivi la Pasqua per indossare il costume da coniglietto rosa e andare in giro a distribuire uova di cioccolata ai bambini. Bisogna proprio ammettere che noi "giornalisti" siamo gente strana, pensate che qualcuno della redazione si manda le e-mail da solo per farsi i complimenti, ma non voglio fare nomi... sempre a proposito di Stefano Gradi (ops!), lo sapete che il buon DJ ha finalmente coronato il suo sogno di esibirsi in pubblico? Infatti il nostro amico e collega suonerà, dando il meglio di sé, alla festa dell'istituto per sordi di Abbiategrasso! Modestia a parte, sono stato io a procurargli questo ingaggio, dopo aver scoperto che mandava alla mia rubrica delle lettere di complimenti a se stesso. E ora passiamo al "il sondaggio del mese". Per partecipare dove mandare una e-mail o una lettera in cui esprimete la vostra preferenza a proposito degli argomenti che mi accingo ad introdurre. Volete una posta seria con qualche battuta oppure una posta scherzosa e scantonata con qualche sprizzo di serietà? Volete una rivista di cinquemila pagine di cui 4920 di pubblicità oppure vi va bene così com'è? E' meglio Pamela Anderson o la nuova prosperosa bagnina di Bay Watch, Donna D'Errico? Volete che Stefano Gradi continui a tenere la sua rubrica musicale su PC Game Parade oppure pensate che sarebbe più utile se andasse ad aiutare le popolazioni bisognose in Tibet?
Rispondete a questi semplici quesiti che riguardano da vicino la nostra vita quotidiana, settimanale e perché no, mensile; ma ora vi lascio alle lettere di questo mese che sono belle e colorate, ma soprattutto sono scritte dai lettori.

Ciccio ha fatto centro!

Caro Karim,
ti scrivo per rispondere ad Antonio Ciccio Lepore, un ragazzo che hai citato nel trafiletto di destra della posta del mese di gennaio, il quale chiedeva perché la vostra rivista pur avendo un numero di pagine inferiore alle altre costasse uguale. Sai che ti dico? Hai ragione quando dici di non fermarsi alle apparenze e guardare anche i contenuti! Ti confesso, infatti, che, pur rimanendo voi la mia rivista preferita, ogni tanto compro quelle della concorrenza. Ebbene, ho confrontato tre vostri numeri (precisamente il 48, il 43 il 44) con altri tre numeri di una rivista avversaria: sai cosa ho scoperto? Facendo il rapporto delle pagine totali e di quelle di pubblicità (con un risultato, quindi, che più è vicino all'1 e più pubblicità c'è) Pc Game Parade ottiene una media dell'8,7 mentre la concorrente si abbassa a 5,1! Ovvia conclusione: continuate così ragazzi che non vi batte nessuno!

Federico Fissore

A dire il vero non ho ben capito che tipo di confronto hai fatto e non voglio neanche addentrarmi nell'affascinante mondo della matematica statistica. Mi fido ciecamente delle tue conclusioni che, come direbbe il Sig Spock, sono "perfettamente logiche". Lunga vita e prosperità dunque... se poi vorrai eseguire anche altri sondaggi a proposito di PC Game Parade sei libero di farlo, ti do anche qualche spunto: se provi a contare le immagini di donne nude che ci sono sulla nostra rivista e quelle che compaiono su Play Boy, capirai perché quest'ultima è una rivista per soli adulti, mentre PC Game Parade è una rivista di videogiochi. Poi puoi confrontare le nostre schede riassuntive dei voti con quelle di Quattro Ruote e noterai con grande sorpresa che noi non teniamo in giusta considerazione l'assetto e la tenuta di strada! Probabilmente è per questo motivo che ci mandano solo videogiochi da provare e non Ferrari e Dodge Viper! Scherzi a parte, hai fatto un buon lavoro e come tale sei stato eletto "Statista ufficiale di PC Game Parade" perciò fatti risentire.

Ognuno ha la sua Croce

Salve amigos!
Vorrei intervenire sulle questioni sollevate dal nostro amico Fender nella posta del numero dello scorso gennaio. Mi ritrovo in pieno in quello che stato detto, sia da lui, sia da te, Karim.
Vediamo un po': ieri ho fatto un salto nel mio negozio di videogames preferito. Ugo, il bambinone che è dentro di me (ha 2 anni), mi ha urlato: "EHI ALBY!, guarda qui: EF 2000 Gold, C&C Red Alert, i nuovi livelli di Duke3D, Tomb Raider, Fifa 97, blablabla...".
Alla fine l'ho zittito dicendo: "Guarda Ugo che a casa c'è un 486 33Mhz comprato con i risparmi di 26 anni di vita (persino i soldi della prima comunione!). Quindi stai zitto e vedi di risparmiare per il Pentium 200!".
Si lo so, sono un caso di sdoppiamento di personalità piuttosto serio....
Il problema è proprio questo, amigos: in vendita ci sono maxi-giochi Real Orgasm Sensation (Copyright by Fender), e a casa troneggiano, si fa per dire, PC sui quali anche il solitario di Windows gira lento se giocato in multitasking, se non hai almeno 32 Mb di RAM e un processore sopra i 133 Mhz.
Devo dire, però, che qualcosa sul fronte dei prezzi si sta muovendo. Diamo a cesare quel che è di cesare (si soprattutto la C maiuscola visto che è un nome proprio! NdKDM): dalla CTO (grazie ragazzi!) ho acquistato, vecchi di qualche mese: Dark Forces a 50 carte, TIE + Defender of the Empire a 68, Sindycate a 50; poi ho trovato anche Panzer General a 39 carte, e so che anche Allied General è in vendita allo stesso prezzo o forse meno - tanto per fare qualche esempio. Sputateci sopra! Insomma, giochi di qualche mese sì, ma di ottima qualità.
Perciò aspetterò che anche i titoli nuovi escano in bundle o in offerta. Non me ne frega niente di aspettare qualche mese, se si tratta di acquistare giochi eccezionali, con i quali sono CERTO che passerò ore di sano divertimento e inoltre di non aver gettato al vento i miei perziosi dindini, soprattutto grazie alle vostre recensioni!
Nel frattempo cercherò di risparmiare anche sulle Big Bouble pur di acquistare a breve un PC decente.
Hasta Luego

Alberto Croce
<alberto.croce@galactica.it>

Sono orami mesi che il caro Alberto ci tempesta di missive e ora che ha anche un indirizzo e-mail penso proprio che lo sentiremo più spesso. Mi devi togliere una curiosità: ma perché utilizzi tutte queste parole messicane tipo "amigos", "hasta luego", eccetera? Sei un fan di Terminator oppure hai qualche piantagione di caffè nell'America Centrale? Sei forse un iscritto al club dei divulgatori del verbo messicano o semplicemente non hai digerito i Tacos che hai mangiato tre mesi fa?
Venendo all'argomento della tua lettera, ovvero alla diffusione in Italia della cultura dei giochi Budget, devo dire che alla CTO vanno sicuramente riconosciuti i propri meriti, sarebbe bello però che anche gli altri distributori seguissero l'esempio e poi c'è da dire che in Inghilterra passa veramente poco tempo prima che un gioco venga riproposto a prezzo inferiore. Probabilmente nei prossimi mesi la situazione cambierà radicalmente, almeno dalle voci che circolano nel settore, ma intanto si trovano ancora un sacco di giochi "pacco" a prezzo pieno che fanno veramente passare la voglia di acquistare software originale (non mi fraintendete, non sto esortando nessuno alla pirateria, ma sono comunque convinto che se esistesse un organo di controllo sulla qualità dei giochi per PC, così come esiste per i giochi Playstation, molte software house la smetterebbero di sprecare soldi in progetti inutili e si avrebbe un complessivo innalzamento della qualità globale dei prodotti!). A questo proposito lancio un nuovo entusiasmante concorso: "Vota il bidone!", a cui si può partecipare segnalando alla redazione gli acquisti sbagliati fatti di recente in modo che altri lettori non incappino nello stesso errore.
Scrivete dunque, è un servizio che va tutto a vostro vantaggio!

Shumacher è meglio di Baggio?

Ciao!
Sono Corrado, un vostro assiduo lettore. Ho acquistato l'edizione speciale di PC Game Parade, dove nel CD-ROM c'era, tra l'altro, l'aggiornamento al campionato 1996 di Gran Prix 2. Sono riuscito ad aggiornare i piloti e le macchine, però non avete messo nelle istruzioni come fare ad aggiornare i caschi (Shumacher con il casco di Hill?) e i box (cosa ci fa Irvine nel box di Villeneuve?). L'abitacolo della Ferrari non riesco a sistemarlo; oltretutto sono rimasto sorpreso quando ho visto che Luca Badoer, dopo aver fatto inspiegabilmente la Pole, ha anche vinto il gran premio. Questo non mi sembra sia successo nel '96.
In più nel menu "scegli macchina/piloti" del gioco c'è una cosa che non va: Shumacher ha il casco di Hill e il numero della vettura è lo zero che poi diventa uno quando si guida. Si può modificare? Spero di sì perché altrimenti non penso (credetemi) che ci sia molta soddisfazione a guidare su una Benetton con Alesi che ha il casco di Shumacher e che viene passato tranquillamente da Montermini. Inoltre mi continuo a chiedere da dove sono uscite quelle F1 mai viste come la

Martini.
Se non si possono modificare tanto vale non fare l'aggiornamento parziale per il 1996. Aspettando una vostra risposta vi saluto.

Corrado Grappiolo

Acci, acci, hai ragione!
Ho controllato il materiale che abbiamo inserito nello speciale di PC Game Parade ed effettivamente le cose stanno proprio così come hai descritto. Il materiale su GP2 proviene da Internet ed è realizzato da appassionati che niente hanno a che fare con la FIA e altre associazioni di Formula 1 perciò può capitare che qualcosa non sia esattamente come dovrebbe, ma bisogna accontentarsi di ciò che passa in convento. Tuttavia con i tools forniti nel CD-ROM puoi tu stesso modificare la grafica e le caratteristiche di tutte le macchine rimediando ai numerosi bug che hai segnalato.
Ogni programma di editing contiene dei file di testo (purtroppo solo in inglese) che ne spiegano dettagliatamente l'utilizzo, in linea di massima si tratta comunque di realizzare immagini Bitmap delle vetture, piuttosto che dei caschi, e di convertirle poi in formato JAM, lo standard grafico di GP2.
Comunque per farmi perdonare della mia disattenzione (o meglio della mia ignoranza per quanto riguarda la Formula 1) ti prometto che non appena saranno disponibili gli aggiornamenti al 1997 li troverai periodicamente sul CD allegato di PC Game Parade.

Il triangolo delle Bermuda

Spettabile PC Game Parade,
sono un abbonato da diversi anni e, non so perché, il numero 24 della rivista non mi é mai arrivato. Cosa faccio? In edicola ormai non lo trovo più. Vi faccio i miei migliori complimenti per la rivista e soprattutto per la nuova interfaccia grafica che finalmente funziona con Windows 95 (prima invece mi dava non pochi problemi...).
In attesa di una risposta vi porgo i miei più cordiali saluti.

Daniele Santi

Caro Daniele,
ho capito bene: tu non hai ricevuto il numero 24? Scusa ma ti sei accorto che quello che hai tra le mani ora è il numero 50.
Non vorrei essere pignolo, ma 50 meno 24 fa 26, quindi tu da due anni e quattro mesi stai ancora aspettando il numero 24? Se le cose stanno così penso di poter dire in tutta onestà che il tuo PC Game Parade è andato perso. Tuttavia vedrò di fare il possibile e reperire un arretrato del numero 24 da spedirti, ma dubito di riuscire nell'impresa perché i numeri molto vecchi sono difficili da trovare. Comunque per restare in tema di abbonamento vorrei dire a tutti gli abbonati che non ricevono puntualmente la rivista che la colpa non è nostra, le riviste per gli abbonati vengono infatti spedite qualche giorno prima dell'invio in edicola e quindi, visti i tempi di spedizione, è normale che arrivino con qualche giorno di ritardo.
Quando invece non arrivano proprio potrebbe anche trattarsi di un errore da parte nostra, ma siccome tutta la gestione degli abbonamenti è affidata ad un mega cervellone elettronico modello HAL 9000, per sapere esattamente la vostra posizione e i numeri che vi sono stati spediti dovete chiamare il numero 02-38010030 di mattina (il pomeriggio infatti il cervellone è impegnato a giocare a scacchi con il cane del nostro collaboratore Gianluca Tosca) e chiedere dell'ufficio abbonamenti.
In pochi secondi vi diranno se il vostro PC Game Parade è stato spedito, il giorno esatto e se sarete molto persuasivi è possibile che il cervellone vi faccia anche le previsioni del tempo per il week-end!

Mamma mia, quanto fai "brutto"

Spett.le redazione di PC Game Parade,
vi scrivo perché al momento non ho nulla da fare, vi scrivo perché mi avete stupito sia in bene che in male.
In primis il prezzo (so che è storia vecchia però ho aspettato a spedirvi una lettera perché volevo "provarvi per un po'"): da studi fatti da me personalmente risulta ovvio che quando una rivista abbassa il prezzo è perché ci sono meno spese da affrontare o perché le fanno schifo i soldi (o ancora perché magari non vende abbastanza... scusate la cattiveria!).
Poi tutto è cambiato, le recensioni sono ottime ora e graficamente belle, ma quello che non riesco a capire è come mai voi, con 100 pagine e un CD costate la bellezza di 14'900 (meglio di prima senza dubbio), identico prezzo della concorrenza (dalla quale proviene il vostro caporedattore) che però esce con la versione videoludica di MC Microcomputer. Com'è 'sta storia? Siete voi che volete guadagnare troppo o sono gli altri che, con tutta la pubblicità che hanno, non vogliono abbassare il prezzo? O De Martino illuminami!
Secondo punto: il tono delle recensioni.
Qui vi meritate i miei complimenti, non mi è sembrato esserci tra di voi nessuno, e dico nessuno (sono anche venuto a trovarvi in SMAU, ovviamente in incognito) che se la tiri o che scriva inutili poemi di centinaia di pagine parlando di cose inutili e prolisse quasi usasse delle macro per scrivere gli articoli (cosa che, ahimé, mi è parsa di notare in alcune concorrenti).
E arriviamo ai voti: secondo me sono un po' troppo alti rispetto alla vecchia gestione, ma comunque raffrontati alle altre riviste siamo lì... match neutro e palla al centro.
Riesco a intravedere una certa rabbia a volte e un agguerito senso di competizione in quello che fate e nella linea editoriale che ogni mese professate (l'editoriale del mese di gennaio mi è sembrato abbastanza "incavolato"), ma ancora una cosa non riesco a capire: la posta!!!
E' un'accozzaglia di domande e risposte che solo ultimamente si sta risvegliando, ma possibile che nessuno di voi lettori riesca a saltare fuori e dire che qualcosa fa schifo, o riflettere su uno dei passatempi più belli che mente umana abbia mai saputo concepire!?!
Voglio sensibilizzare le due parti del muro: come cavolo è possibile, siamo tutti forse una massa di amorfi senza testa!?!
Non mi sembra, volete argomenti di discussione!?! Perché non parliamo dello Yaroze, della filosofia che sta facendo evolvere i videogiochi per due strade diverse ecc. E' facile, basta una piccola scintilla.
Muoviamoci, stimoliamoci, attacchiamo il cervello e cominciamo a dire che cosa pensiamo, io l'ho fatto, ma gli altri cosa aspettano, forse di essere rapiti tramite Internet (mi riferisco a una notizia fresca fresca che parla proprio di due ragazzine che sarebbero scappate di casa per colpa della madre di tutte le reti).Spero di non dover riscrivere ancora per lamentarmi dell'angolo epistolare convinto che almeno qualche personcina intelligente tra i miei "compagni di lettura" ci sia
PS: A quanto brossura (se possibile) e aumento di pagine!?!

Pareo Giuseppe

No comment eccezion fatta per la brossura che, per ora, dovrà aspettare (ma è davvero così importante, no dico, mi piace anche a me un sacco, ma non mi sembra una cosa prioritaria!) e per il numero di pagine che dovrebbe salire entro breve (e qui cominciate a incrociare le dita o magari seppelliteci di e-mail, fax e lettere dicendo che volete un sacco di pagine in più; in questo modo potremmo riuscire a sensibilizzare il nostro megadirettore generale...).

Posta in pillole...

(...come quelle che mi danno gli uomini in bianco quando sento la Voce)

E con questo inquietante titoletto iniziamo la chiusura di questa posta un po' particolare perché festosa e piena di brio. La prima citazione va a Paolo Binni che mi ha mandato il seguente messaggio e-mail: "Ma le pubblicate sul mensile delle e-mail di esauriti come me? Se sì mi potete citare su qualche numero, mi basta un pezzo di riga. Mi chiamo Paolo Binni, ho 20 anni e sono un otaku, il mio e-mail è binni@uli.it". Come vedi ti abbiamo citato e abbiamo anche pubblicato il tuo indirizzo, per quanto riguarda l'otaku, spero per te che non si tratti di una cosa grave, c'era un mio amico che l'ha avuta ed è stato a casa da scuola per quasi due mesi! Scherzi a parte, mi sembra che "otaku" voglia dire in giapponese "appassionato", ma di cosa non si sa! Quindi otaku di tutto il mondo unitevi a Paolo e fateci sapere di cosa diavolo siete appassionati?
Tornando sulla Terra ecco la domandona di Lello Sarti: "Come mai il vostro sito Internet sulle soluzioni non è consultabile on-line? Ci sono titoli di soluzioni molto interessanti... peccato!". La risposta è che nel nostro sito non ci sono le soluzioni perché quelle vecchie sono solo su carta e qualche buon anima dovrebbe faro lo sbattimento di trascriverle su PC, quelle nuove invece, già pubblicate su CD verranno messe anche on-line sul nostro sito, alcune invece le puoi già trovare su Ludus (http://www.pair.com/luduswg/), la rivista ipertestuale che abbiamo presentato anche sul CD di dicembre (e forse sarà anche su questo di marzo, ma visto che non sono sicuro non lo scrivo fuori dalle parentesi!). Concludo in bellezza con un saluto a tutte le mie fan: Gabriella, Marta, Francesca, Gigi, Amanda, Cristina e Yvonne. Purtroppo ragazze non posso rispondere a tutte privatamente come mi avete chiesto, quindi accontentavi di questo saluto: Sbrinz!

KDM

Potete mandare le vostre lettere per la redazione a questo indirizzo:
PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano
...oppure via fax:
02-38010028
...o se preferite via Internet:
pcgame@contatto.it
(il sito che pratica il mailing sicuro!)

Sono stato promosso!!! Volete sapere se finalmente ho passato quel maledetto esame? No beh, adesso chiedete troppo...mi riferivo al fatto che il BDM mi ha promosso a doppia pagina. Soprattutto per dare spazio alle tantissime lettere che piovono qui in redazione. Bene, bene, bene.
Parliamo di MMX (non è certissimo ma dovrebbe significare Multi Media Extension, si tratta di un set di istruzioni già presenti nel microprocessore) di Window95 che nonostante tutto sembra creare sempre non pochi fastidi ai nostri lettori, soprattutto per chi usa il PC prevalentemente per giocare.

IL FUTURO PROSSIMO VENTURO

Fantastica redazione di PCGP, il mio nome è Alessandro ed ho 17 anni, da circa quattro leggo la vostra rivista e mi complimento per il cambiamento di veste per nulla traumatico anche per me che sono un affezionato lettore. Questa è la prima lettera che vi scrivo; ve la invio in quanto vorrei conoscere la vostra opinione su un argomento, per me, un po' scottante. Ecco il domandone: Come fa un povero smanettone come me in possesso di un P75 multimediale a stare dietro ad un mercato in continua evoluzione come quello del PC? Per i miei diciotto anni pensavo di potenziare la mia macchina con un dignitoso P166 con 16MB di EDO RAM, ma non sono più tanto convinto di questa scelta dato che a breve usciranno gli MMX e qualche mese dopo si prevede il lancio del fantasmagorico P7 (almeno GP2 e Quake andranno al massimo dettaglio e numero di fotogrammi). Il problema sta nel fatto che le software house molto probabilmente non si lasceranno sfuggire la possibilità di creare prodotti che saranno ad esclusivo appannaggio di questi nuovi processori e questo mi preoccupa molto in quanto io (come credo molti altri) "miliardario" non sono e quindi non posso aggiornare il mio PC ogni qual volta viene realizzato un sistema operativo o programmi (soprattutto giochi) i quali richiedono frequenze di calcolo sempre più alte. Come sicuramente voi sapete l'uscita di scena del Pentium di fascia medio - bassa dalla produzione ha provocato l'innalzamento dell'entry level dallo standard P133 e sempre più spesso per far girare un gioco in maniera dignitosa si richiede un NINJA-PC. Io non sono contrario al progresso in campo informatico, ma voglio solamente ricordare che il 486 non è ancora defunto (adesso però non esageriamo! Il 486 è morto eccome! NdBDM) ed in giro si conta ancora qualche veterano 386 quindi chi possiede queste due macchine difficilmente spenderà 4 o 6 milioni per una macchina di nuova generazione sapendo che pio un anno dopo potrebbe già essere sorpassato. La soluzione ideale sarebbe che le software house non creino prodotti (almeno per chi il PC lo usa in casa) che richiedono più del P200 e che l'uscita dei nuovi processore favorisca un ribasso dei prezzi che permetta a chi non ha un Pentium di acquistarne uno nella certezze di poter andare avanti per almeno tre anni senza dover cambiare computer!!!(...) Un maxi ciao da

Alessandro Tagliareni, Arese (MI)

Alessandro tocca un argomento che alcuni potrebbero considerare trito e ritrito ma che bene o male chiunque si occupi di informatica prima o poi si trova a fare. Analizzare nella sua complessità il mercato mondiale dell'informatica, il mondo delle software house e quello dei microprocessori penso sia un po' difficile da fare in poche righe, ma alcune considerazioni potrebbero essere apprezzate anche da gli altri lettori . Innanzitutto un consiglio per il tuo sistema: da fine Febbraio circa è probabile che inizieranno a trovarsi nei negozi i primi sistemi con Pentium MMX, su cui si è detto, si sta dicendo e si dirà molto. Mi limito a considerare che senza dubbio per chi come noi utilizza il PC soprattutto per giocare o comunicare si avrà un qualche vantaggio (non certo da subito, ma solo da quando avremo programmi e giochi scritti appositamente per questo processore), quindi, viste la differenza di prezzo, conviene puntare su questi rispetto ai Pentium di pari frequenza. Il Pentium 200MHZ MMX potrebbe essere una scelta buona (seppure un po' costosa) e dovrebbe comunque permetterti di non dover cambiare il PC troppo presto. Non è l'unica scelta: AMD e Cyrix stanno sfornando processori molto concorrenziali (sopratutto per il prezzo).
Per quanto riguarda tutto il tuo discorso sulla velocità di obsolescenza dei PC e sulla sempre maggior "fame" di velocità di calcolo dei PC da parte dei giochi voglio dire anch'io la mia e magari provocare qualcuno di voi. Il fatto che il P133 diventi entry level non è che un bene: ciò non significa certo che rispetto ad un anno fa un P133 sia in grado di fare meno operazioni! Come giustamente fai notare tu in molti usufruiscono ancora di 486: dipende tutto dalle esigenze di chi utilizza il PC. Perché molti si lamentano perché per usare Office95 decentemente devono avere un P120 con molta e molta RAM? E' vero che sono necessari, ma è anche vero che sono applicativi enormemente complessi e di grandissima potenza. Perché limitare alle software house la possibilità di sviluppare su piattaforme potenti? Chi lo dice che devi poter giocare a GP2 a 25 frame con tutti i dettagli in SVGA? Se non avessero inserito la texture del cielo qualcuno si sarebbe lamentato? Meglio avere la possibilità di attivarla, prima o poi. Per rendere un software di qualunque genere sempre più complesso, più aderente alla realtà, più funzionale, più potente cioè in grado di svolgere più funzioni è ovviamente necessaria una capacità di calcolo sempre maggiore. Di conseguenza i programmatori utilizzando piattaforme più potenti possono creare applicativi sempre più completi.
Sono convinto che tra non moltissimo questo processo di arresterà: il sistema base per l'home computing avrà un processore così potente da poter adeguatamente svolgere (in multitasking) tutte le funzioni (giochi, programmi da ufficio e semi-professionali). Infine è lampante che il settore ludico ha sempre fame di potenza: la tendenza è quella di tendere a riprodurre la realtà, a fare in modo che il giocatore "si senta" veramente nella scena, coinvolto con le immagini, il sonoro, la storia....Tutto ciò richiede un flusso di dati che 3-4 anni fa i personal computer non erano in grado di gestire. Tornando al tuo sistema certamente 16MB di Ram sono troppo pochi e considerando l'attuale prezzo dei moduli SIMM, opterei per i 32MB. Ricorda che il processore non è tutto: 512kb di cache su pipeline possono aumentare le prestazioni significativamente. Importantissima la scelta della scheda video e di eventuali acceleratori grafici: soprattutto in campo ludico una buona scheda può alleggerire di molto il carico di lavoro della CPU.

WINDOWS 95...ARRIDATECE IL 3.11!!!

Caro Matteo Pavesi, odio Bill Gates con tutte le mie forze per aver creato quel ç@°àXX# di sistema operativo che è Windows95. Infatti il signore non si è accontentato di aver rivoluzionato il mondo dei PC con il suo sistema ma, a differenza delle precedenti versioni di Windows che erano fornite di esaurienti manuali di spiegazione che aiutavano l'utente a capirci qualcosa delle varie funzioni, ha anche subdolamente provveduto ad allegare a Windows95 una cosa ridicola che non è certamente in grado di risolvere i problemi dell'utente ed inoltre trovo immorale che dopo aver acquistato una copia originale si debbano spendere altre 70-100.000 lire per comprare un manuale a parte, scritto da qualche suo compare. Ecco perché mi ritrova a rivolgermi a Te (si beh...anche con la minuscola va bene lo stesso NdTeo) che hai a cuore i nostri problemi per esporti i miei 1) dai vostri preziosi CD-ROM ho "estratto" varie cartelle i Temi per Plus!, ma quando ho cercato di vedere i file con estensione .the è comparso il messaggio "Apri con" ed io non so quale

applicazione usare 2) alcuni dei file zippati sono con estensione LZH e quando provo ad "estrarli" con winzip mi dice che non è possibile. Puoi aiutarmi? Complimenti a Karim per l'interfaccia del CD. Cordiali saluti

Antonino Modica (Trapani)

Che Windows95 abbia rivoluzionato il mondo PC è senz'altro vero, e secondo me, nonostante tutto, in positivo. Con questo non voglio dire che sia un ottimo sistema operativo o che sia il migliore, probabilmente né uno né l'altro, ma oltre ad essere incredibilmente diffuso e questo è il suo punto di maggior forza, rappresenta, tecnologicamente, anche un buon passo in avanti rispetto al predecessore. I manuali in Windows95 non sono cartacei per una precisa scelta di natura economica: tutto quello che ti serve lo trovi nell'aiuto in linea, perché sprecare altri soldi? Non condivido del tutto questa scelta, un buon manuale è spesso indice di un buon prodotto, ma se l'aiuto in linea è davvero esauriente e completo non ci si deve lamentare. 1) Per aprire i file .the devi aver installato Microsoft Plus! che non è incluso in Windows95 e viene venduto a parte. Senza Plus! non puoi leggere i Temi del desktop. Se invece hai installato Plus! ma il problema rimane prova ad aprire i file con il programma "THEMES.EXE" che dovrebbe trovarsi nella directory \programmi\plus. Verifica infine a quale programma risulta collegata l'estensione .the nella sezione "Opzioni\Tipi di File" di Gestione Risorse 2) i file con estensione LZH sono archivi compressi come i file ZIP o gli ARJ. E' un algoritmo di compressione molto usato qualche anno fa, io ho ancora una piccola utility "LHA.EXE" che li gestiva alla perfezione. Il Winzip può estrarli solo se hai questa utility installata nel tuo sistema. Per quanto riguarda i complimenti li ho subito girati a Karim che promette di sfornare CD sempre più belli!

BACATO SI, BACATO NO, IL DISCO FISSO ROVINATO

Cara redazione di PcGame, sono Marco e vi scrivo da Cremona. Complimenti per la rivista e per il CD. Vorrei porvi alcune domande che mi stanno a cuore. 1) Nel numero di dicembre ho letto la recensione del New Beat Trancemission, e mi è sorto il dubbio è anche per win3.11? 2) Nel mio autoexec in una riga c'è scritto SET TEMP=C:\DOS i miei file del DOS sono in pericolo? Non è meglio cambiare la riga in SET TEMP=C:\TEMP? 3) Qualche giorno fa ho eseguito Scandisk per controllae l'integrità del disco e ad un certo punto ho sentito degli strani rumori e sul video è comparsa la scritta "cluster danneggiato". Quindi il disco è danneggiato? Io credo proprio di si, infatti il problema si è ripresentato quando ho usato il defrag (io ho il Dos6.22) e anche questo mi dice che c'è un errore. Però la cosa più strana è che ho cambiato il disco solo tre mesi fa!!! E già mi si presenta un errore! Allora sono andato a farlo vedere in negozio. Loro mi dicono che non è rotto, anche stotto l'evidenza del quadrettino con scritto "D" usando lo scandisk. Potete per favore illuminarvi voi? Grazie e arrivederci a presto!

Marco Superti (Cremona)

Via risposte a nastrooooo! 1)Credo che il New Beat vado solo sotto windows95 2)Il comando SET TEMP inserito nell'autoexec.bat specifica al PC in quale directory deve andare a mettere i file temporanei. Senza dubbio è meglio mettere questi file tutti insieme (e isolati) in una directory che deve essere periodicamente pulita. Per evitare quindi che insieme ai vari comandi DOS nella directory tu possa trovare anche mille altri file che non servono a niente e anzi che vanno cancellati è meglio rimpostare la variabile di sistema TEMP. Generalemente si utilizza c:\windows\temp. Tutto questo ha molta importanza per chi usa win3.11. In windows95 esiste già una cartella di sistema TEMP che raccoglie questi tipi di file, ma in ogni modo è bene specificarla nell'autoexec in modo che anche i programmi DOS utilizzino la cartella \windows\temp per i file temporanei. Ti ricordo che la manutenzione dell'hd è importantissima: bisogna pulire di frequente le directory cancellando i file inutili e quelli temporanei, bisogna lanciare spesso Scandisk per verificare eventuali problemi di integrità del disco ed infine è buona norma deframmentarelo per renderlo più veloce ed efficente. 3)Se Scandisk (o altre utility simili, come il Norton Disk Doctor) rilevano un settore marchiato come "D" (Danneggiato) significa effettivamente che la testina de lettura/scrittura non è più in grado di accedere ai dati contenuti in quel piccolo settore. Il disco fisso marchia questo settore come non più usufruibile ed evita di scriverci sopra. Se viene eseguito una deframmentazione del disco prima che il cluster danneggiato venga marchiato come inutilizzabile il defrag rileva l'errore come è successo a te. Infatti come farebbe il programma di deframmentazione a lavorare se ci sono più parti dell'hd che non funzionano bene? Dopo aver marchiato i settori tutto torna a posto perché quelle zone vengono accuratamente evitate da tutti i programmi. Qualche fastidio può comunque rimanere in quanto spesso i programmi scritti in settori attigui a quello rovinato non funzionane bene, o funzionano a tratti. Il tuo negoziante non ha né torto né ragione: l'hard disk non si può considerare rotto, se il danno si limita alla perdita di qualche decina di kilobytes. Certo che se il tuo hard disk è in garanzia ti consiglio di fartelo cambiare. Anche perchè sui dischi fissi di ultima fabbricazione è difficile che si presenti un problema di questo genere. Difficile risalire alle cause; per quanto ne so io scossoni, botte, campi magnetici e sopratutto sbalzi di tensione possono rovinare tutto.

MA PERCHE' NON FUNZIONA MAI UN TUBO???

Sono un vostro affezionato lettore da ormai quasi due anni e devo complimentarmi con voi perché' siete riusciti a rinnovare la già buona rivista con nuove e utili rubriche per noi lettori e allegare un sempre ben nutrito cd-rom. Vi scrivo perché ho dei problemi con Windows95 (che strano!!). Mi capita spesse volte che il sistema vada in tilt e il messaggio che compare e' "errore irreversibile OE in 0137;bff9a08c" dopo di che devo resettare il tutto per ricominciare a usare il computer. Oltre a questo a "crasciare" molte volte e' il modulo KERNEL32.DLL con la conseguente perdita di tutti i dati non salvati. Vorrei chiedervi se c'è una spiegazione per tutto questo(ho provato di tutto ma niente cambia) e se ho qualche speranza di risolvere il mio problema. Tanti auguri di buon Natale e felice anno nuovo. Grazie anticipate per una vostra risposta. Ciao,

Pierpiero@galactica.it

Il modulo kernel32.dll è parte del cuore del sistema operativo e se è proprio questo a "crasciare" significa che ci sono problemi seri. Per prima cosa dovresti segnarti quale programma manda in crash il sistema e quali programmi stanno funzionando in quel momento. Spesso si tratta di incompatibilità tra le periferiche ed i software. I problemi si accentuano se si usano programmi a 16bit quindi non scritti appositamente per windows95 e driver un po' vecchiotti. Il mio consiglio è di utilizzare Internet per procurarti i driver del CD-ROM, scheda video, modem, scheda sonora, scanner, stampante, BIOS e per tutte le altre periferiche. In generale con driver scritti per Windows95 e software a 32 bit i problemi si dovrebbero ridurre di molto e grazie al sistema di protezione dei task, puoi cancellare il programma che ha causato il problema senza perdere gli altri dati.

Shut Down, please

Le prime due lettere di questo mese sono infarcite di considerazioni personali riguardo al mercato hardware e software ed anch'io ho detto la mia...ora tocca a voi...cosa ne pensate?
Molti lettori scrivono anche per raccontare "come si sono trovati" con un certo processore o con quella scheda...Scrivete ancora su questi argomenti, la vostra esperienza può aiutare molti altri!!!

Scrivete a:
"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano
All'attenzione di Matteo Pavesi.
Utilizzate la nostra casella postale:
pc-gameparade@bbs.infosquare.it

introduzione

Vi piace il CD?

Beh, cosa ne dite, è bella oppure no la serigrafia di questo mese? Come sempre è opera del piccolo Simula, che ha dedicato un pomeriggio della sua esistenza a rendere più bello esteticamente il CD. Ma l'abito non fa il monaco, e noi non vogliamo certo trarre in inganno i nostri lettori con mirabolanti effetti speciali, CD a metà prezzo e regali di ogni sorta. La qualità del CD di PC Game Parade è ormai uno standard a cui tutti si ispirano e come ogni mese le novità sono parecchie. Prima di tutte l'accordo raggiunto con Matrox, Diamond e Creative, produttori delle tre schede 3D del momento, grazie al quale cercherò ogni mese di inserire patch, driver e demo realizzati apposta per loro, in modo tale che chiunque non possieda un collegamento a Internet possa utilizzare l'hardware al pieno delle sue potenzialità. L'altra novità è l'espansione della rubrica musicale con l'inserimento dei demo, ma per saperne di più vi consiglio di leggere l'articolo qualche pagina più avanti. Per finire vi segnalo la vagonata di nuovi livelli per Quake, Duke e il sempre più lodato Red Alert. Insomma, anche questo mese avrete di che divertirvi. Per il futuro vi posso anticipare che il prossimo CD recherà il bollino "Progettato per Windows 95" in quanto oramai le demo per DOS sono praticamente inesistenti e ho comunque ideato un nuovo motore di installazione a 32 Bit che vedrà la luce il prossimo mese. Le sorprese non finiscono qui, ma non voglio toglierví il divertimento di scoprirle da soli. Buon ciddì.

Karim "The CD Maker" De Martino

istruzioni

Windows 95

Se siete degli utenti di Windows 95 l'utilizzo del CD-ROM di PC Game Parade è molto semplice: inseritelo nel lettore, aprite la cartella relativa al CD-ROM e cliccate sull'icona PCGAME.EXE. A questo punto siete nell'interfaccia grafica che vi permette di lanciare alcuni demo e installare su hard disk quelli che lo consentono. Se doveste avere problemi di qualsiasi genere fate riferimento al box presente qui in giro da qualche parte o, se proprio non riuscite a cavare un ragno dal buco, provate a utilizzare l'interfaccia DOS seguendo le istruzioni di seguito.

DOS

Per chi non possiede Windows 95 o riscontri dei problemi di memoria abbiamo inserito anche una semplice interfaccia DOS che si attiva con il comando DOSGAME seguito da un numero identificativo del gioco. Non tutti i giochi girano anche in DOS, e quelli che necessitano Windows 95 non sono contemplati in questa interfaccia. Per saperne di più leggete comunque le istruzioni dei singoli giochi.

demo

MDK

Il gioco di cui tutti parlano da mesi è finalmente stato recensito in esclusiva su questo numero di PC Game e, a complemento della recensione, ecco il demo giocabile. Maggiori informazioni sul gioco le potete trovare nell'articolo di Zolthar, io invece preferisco dirvi quali sono i tasti per giocare:

Frecce	Movimenti
Spazio	Togli/metti il casco
A/Z	Zoom in/out
Control	Fuoco
Alt	Salta
Enter	Usa oggetti
Esc	Esci

Sega Rally Championship

Direttamente dalla sala giochi ecco questo gioco di rally dall'impostazione molto arcade. Nel demo è possibile gareggiare su un solo circuito e con una sola automobile, mentre nella versione completa sono presenti tre circuiti (più uno nascosto). I driver DirectX 3 vengono installati automaticamente quindi se disponete di una versione diversa più recente quando vi viene chiesto se sovrascrivere i driver o meno, rispondete sempre di no. I controlli sono personalizzabili, di default dovete utilizzare le frecce per sterzare, accelerare e frenare.

Blast Chamber

Il nuovo titolo della Activision vince sicuramente per originalità. Si tratta di un puzzle-game il cui obbiettivo è quello di potare un prisma colorato in una determinata zona di una stanza, solo che questa può ruotare su se stessa di 360 gradi ed è piena di trappole tipo spuntoni acuminati e fosse di energia pura.

Tasti	Giocatore1	Giocatore2
Movimenti	Frecce	W/S/A/D
Salta	;	B

Redneck Rampage

Una versione di Duke Nukem 3D molto particolare, con un'ambientazione da "Casa nella Prateria". Il motore è quello del pluridecorato prodotto 3D Realms, ma invece delle futuristiche armi vi ritroverete in mano piedi di porco, pistole e doppiette. Un buon titolo, pervaso dello stesso umorismo demenziale che ha caratterizzato Duke. I tasti sono sempre gli stessi:

Frecce	Movimenti
Control	Spara
Spazio	Apre le porte
A	Salta
Z	Striscia
1-9	Cambia arma

SimCopter

Siete degli appassionati di SimCity e il vostro sogno è quello di visitare la città che avete creato? Il nuovo simulatore di elicottero della Maxis vi offre anche questa possibilità, oltre ad una serie di missioni molto impegnative.

Tasti:

Q	Decollo/alza di quota
W	Atterraggio/scendi di quota
Frecce	Movimenti
E	Esci

FlipOut

Un gioco di intelligenza e abilità molto divertente che alla lunga può provocare assuefazione. La recensione dovrebbe essere su questo stesso numero perciò non sottrarrò altro spazio alle istruzioni.. Il gioco funziona da CD e bisogna utilizzare il mouse per muovere il cursore sui blocchi colorati, mentre con il tasto sinistro si seleziona il blocco da "flippare".

Ecstatica 2

Ecstatica al suo tempo fece molto scalpore perché, pur utilizzando un motore simile ad Alone in the Dark, i personaggi erano realizzati con sfere, al posto di poligoni. Il risultato era un gioco molto bello graficamente, ma un po' troppo facile. Il seguito promette molto bene, anche perché questa volta la grafica sarà in alta risoluzione. Il demo vi permette di muovervi in una sola locazione e affrontare un avversario in combattimento. Il programma di installazione di Ecstatica 2 farà un check dei driver DirectX installati e in caso trovi una versione più vecchia, installerà la versione 2. Questo fatto potrebbe dare problemi quindi se avete una versione più recente non permettete al programma di sovrascriverla! Utilizzate i tasti cursore per muovervi e CTRL per colpire.

Blood & Magic

La recensione di questo gioco della Interplay è stata fatta sullo scorso numero di PC Game Parade. Se volete saperne di più vi consiglio di andare a rileggerla (il solito pigrone... NdBDM). Per giocare dovete utilizzare il mouse.

Arcade America

Benché qualcuno qui in redazione sostenga che i giochi della 7th Level siano tutti delle "ciofeche", questo Arcade America non mi sembra poi così brutto. Si tratta di un platform dalla grafica molto curata stile cartoon. Giudicate voi stessi se vale la pena di acquistarlo. Per muovervi utilizzate i tasti cursore o il joystick.

Oddballz

Non si tratta in realtà di un gioco, ma è ugualmente molto divertente. Il programma, realizzato dagli stessi tizi di Dogz e Catz, permette di crescere un piccolo cucciolo di alieno, nutrendolo e coccolandolo proprio come se si trattasse di un animale vero. Quando poi vi sarete stufati delle smancerie, potrete sperimentare sul piccolo Alien alcuni divertenti "aggeggi" che lo trasformeranno in qualcosa di molto particolare.

Banzai Bug

Si tratta di un gioco molto originale che ci vede nei panni di un piccolo insetto che si muove in un ambiente 3D. Sullo scorso PC Game vi abbiamo presentato un Work in Progress e ora ecco il demo giocabile. Il demo viene scompattato in una directory a scelta dell'hard disk, l'eseguibile da lanciare si trova nella cartella 'banzai\exe'.

Tasti:

Frecce	Movimenti
F	Spara
S+Frecce	Su/giù
Avanti	D

Admiral - Sea Battles

Come dice lo stesso nome si tratta di un gioco di simulazione che ha come argomento le grandi battaglie navali. Il gioco si installa in hard disk, per rimuoverlo utilizzate l'opzione nel pannello di controllo.

Carmageddon

Questo è l'unico demo non giocabile di questo mese, ma vi assicuro che è davvero interessante. Il gioco è di corse, ma la peculiarità è che investendo i passanti si possono guadagnare punti. In attesa di un demo giocabile ci accontentiamo di questo video che comunque dovrebbe suscitare in voi qualche forte emozione.

Mind Grind

Un gioco a quiz per tutta la famiglia, per vincere bisogna rispondere a più domande possibile sui più svariati argomenti, dallo spettacolo alla scienza, dalla musica alle curiosità. Il demo purtroppo è in lingua inglese, ma il prodotto completo dovrebbe uscire pre-

sto in italiano. Il demo non ha un programma di disinstallazione quindi la cartella andrà eliminata manualmente in seguito.

Hard Ball 5

Chi è appassionato di baseball alzi la mano? Un po' pochini direi, ma in fondo siamo in Italia e lo sport nazionale è il football americano! Come avrete capito Hard Ball 5 è un gioco di baseball, le regole non sono mai riuscito a capirle, quindi sono fatti vostri. Il gioco gira meglio sotto DOS, per installarlo comunque basta utilizzare l'interfaccia grafica del CD.

XS

Macchine e uomini combattono nella stessa arena, l'unica posta in palio è la sopravvivenza! Questa è l'atmosfera che si respira in XS, già recensito in uno dei recenti numeri di PC Game Parade. Si tratta di uno spara-tutto in soggettiva, tipo Doom, dove però gli avversari sono tre personaggi con le nostre stesse caratteristiche di potenza di fuoco e resistenza. Vince chi per primo distrugge gli altri.

Tasti:

Frecce	Movimenti
Control	Fuoco

Air Warrior 2

Questo è uno di quei simulatori di volo che piacciono tanto al buon Stefano Gradi, quelli dove la gente comune non capisce neanche come fare a decollare. L'ambientazione, se non mi sbaglio, è la Seconda Guerra Mondiale. C'è da dire che si tratta di un simulatore nel senso più vero di questo termine come sta a dimostrare la cura con cui sono stati realizzati gli strumenti di bordo.

SimGolf

Il primo gioco di Golf della Maxis, per chi non lo conoscesse dirò brevemente che lo scopo è quello di buttare una pallina dentro una buca aiutandosi con una mazza. Questo sport è praticato in genere da anziani signori molto ricchi e penso che tra un paio di anni mi ci dedicherò anch'io a tempo pieno.

Great Battles of Alexander

Un gioco di strategia militare che ci riporta ai tempi di Alessandro Magno, così chiamato per le dimensioni davvero fuori dal comune del suo... naso. La grafica è accattivante e la giocabilità buona, insomma dateci un occhiata voi stessi.
Il gioco si installa in hard disk, per rimuoverlo utilizzate l'apposita opzione.

Afterlife (italiano)

Il gioco della Lucas che ci permette di costruire Inferno e Paradiso è finalmente disponibile nella nostra lingua (e aggiungerei un grosso "Era ora!").
Il gioco è sempre quello, ma siccome non tutti hanno già avuto modo di giocarlo, ecco la versione demo in italiano che funziona da CD senza bisogno di installazione.

powered by

WinZip 6.2
Come ogni mese nella directory 'share\winzip' trovate l'ultima versione di WinZip per Windows 95. Questo programma serve per scompattare i temi del desktop e tutti i file con estensione ZIP presenti nel CD.

shareware

Mod for Win

E' il programma che forniamo ogni mese per ascoltare i moduli della rubrica musicale. Tutte le canzoni si trovano nelle directory 'mods' e 'mods\lettori', in particolare quest'ultima contiene i moduli inviati da voi lettori. Buon ascolto.

Microsoft Music Producer

Si tratta di un programma molto semplice da utilizzare, che permette di creare basi musicali utilizzando vari strumenti e diversi stili. Per utilizzarlo non è necessario essere esperti di musica in quanto il prodotto è destinato ad un pubblico alla prime armi con le note.

Free Theme

Finalmente ho trovato un programma per cambiare i temi del desktop senza dover utilizzare il programma Plus!. In pratica questa piccola utility fa esattamente le stesse cose del programma Microsoft, con l'unico limite che non è possibile importare gli screen saver. I temi del desktop inoltre possono essere copiati in una directory qualsiasi dell'hard disk. I temi di questo mese sono come sempre nella directory 'temi' del CD-ROM.

Magic Note 2.0

Si tratta di un programma per lasciare messaggi colorati sul desktop, proprio come si fa con i Post-It.

TechFacts

Un programma molto sofisticato che misura in tempo reale le risorse di sistema, mostrando l'utilizzo del processore, della RAM e gli accessi al disco rigido. Molto interessante per vedere in quale modo i programmi che utilizziamo appesantiscono la CPU.

temi del desktop

I temi del desktop sono combinazioni di suoni e icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95. Per poter gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus! Questo mese trovate Dr. Who, Akira, Labyrinth, Red Alert - Soviet, Rocky Horror Picture Show, Superman e altri.. I temi li trovate nella directory 'temi' del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con il programma Winzip, che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory 'themes' del vostro hard disk (il percorso standard è 'c:\programmi\plus!\themes', ma varia a seconda dell'installazione di Plus! che avete fatto). In ogni caso nella directory del CD sono presenti i file di testo con le istruzioni relative a ogni tema.

e inoltre...

Questo mese vi proponiamo le soluzioni di Tomb Raider (primi sette livelli) e Lighthouse. Le soluzioni si trovano nella directory 'soluz' del CD e sono in tre formati diversi: TXT, RTF e HTM. L'ultimo formato può essere aperto da un programma di navigazione Internet e contiene anche le immagini, mentre se preferite stampare la soluzione per averla sotto mano durante il gioco vi consiglio di aprire il formato RTF.

Patch. Come di consueto i patch si trovano all'interno dell'omonima directory del CD-ROM. Questo mese abbiamo Blood & Magic, F-22 Lighting 2 e MAX. Vi ricordo che le istruzioni per usare i patch si trovano all'interno del file LEGGIMI.TXT. Per quanto riguarda i patch delle schede 3D, questi si trovano all'interno della directory 'schede3d'. In queste stesse pagine è presente un box con istruzioni più dettagliate.

Games Doctor. La rubrica di trucchi e soluzioni realizzata in formato HTM si trova come sempre nella directory 'soluz\trucchi'. Per aprire i file HTM dovete utilizzare un browser come Netscape o Explorer e aprire la pagina HOME.HTM.

Ludus. Dopo l'esperimento di tre numeri fa, ecco ritornare Ludus, la rivista di videogiochi ipertestuale che offre ogni mese recensioni, anteprime e trucchi per decine di videogiochi. Il file da aprire con Netscape o Explorer si chiama INDEX.HTM e si trova all'interno della directory 'ludus' del CD-ROM.

Schede 3D: patch e demo

Come vi avevo anticipato in uno degli scorsi numeri di PCGP, da questo mese troverete periodicamente tutti i driver, i patch e i demo giocabili per le schede 3D attualmente in circolazione, vale a dire Matrox Mystique, Creative 3D Blaster e 3DFX. Qui di seguito trovate un elenco del materiale che si trova nella cartella 'schede3d' del CD-ROM, le istruzioni sono invece in alcuni file di testo LEGGIMI.TXT all'interno delle rispettive directory.

Matrox Mystique: Purtroppo non si trova in giro ancora molto per la scheda 3D di casa Matrox. Tutto quello che c'era su Internet è comunque su questo CD, ovvero i due patch per Toshinden e Tomb Raider e l'ultima versione dei driver (3.22) per Windows 95, compatibile anche con la scheda Millenium.

3D Blaster PCI: Creative ci ha fornito un CD-ROM con ben 50 MB di materiale, nella directory 'schede3d\creative' trovate i demo giocabili di Scorched Planet, Terracide e Tomb Raider, i patch per Actua Soccer, Euro 96, Scorched Planet e Tomb Raider. La cartella 'driver' contiene invece l'ultima versione del software per 3D Blaster e Sound Blaster 16/AWE32/AWE64. Nella directory 'bios' trovate il nuovo BIOS per la 3D Blaster, ma attenzione, prima di installarlo leggete attentamente il file LEGGIMI.TXT.

3DFX: Nella directory omonima trovate i patch per Quake, Descent 2 e Tomb Raider. Tweek è invece un utile programma per controllare tutte le funzioni dei chip 3DFX, compresa la frequenza del clock che può essere aumentata per velocizzare ancor di più i giochi. Infine la directory 'monster' contiene la versione 1.05 dei driver per la scheda Diamond Monster 3D.

Aiuto, panico, l'interfaccia non funziona...

L'interfaccia di PC Game Parade è molto bella, anzi ammettetelo: è LA più bella! Purtroppo però solo ZXESXXJEAS di Alfa Centauri è capace di fare un CD-ROM che funzioni sul 100% dei computer della galassia, e visto che alla nostra casa editrice risultava troppo dispendioso assumere questo portento della natura si sono dovuti accontentare di me. Ora, i problemi che potete incontrare con il nostro CD sono essenzialmente riconducibili a tre: a) non funziona l'interfaccia, b) non funzionano i demo, c) il CD ha dei buchi o dei graffi e il vostro lettore lo rifugge. Ecco come risolverli.

Problemi con l'Interfaccia: La questione è riconducibile ad un problema di palette, provate a cambiare la risoluzione dello schermo e il numero dei colori (sempre riavviando il computer) e dovreste risolvere tutto. Se proprio non riuscite vi toccherà lanciare i demo con l'interfaccia per DOS o direttamente dalle loro directory. La cosa è comunque molto semplice perché sono un tipo molto ordinato e i demo li ho messi tutti nella directory 'giochi'. In genere i comandi per installare i giochi si chiamano SETUP o INSTALL, raramente PIPPO o ANTONIO. Non c'è una regola fissa, ma di solito gli eseguibile sono pochi e uno di quelli serve per fare partire il gioco.

Problemi con i Demo: Se non riuscite a far partire un demo il problema è al 99% delle volte causato da un'insufficienza di memoria. In ogni caso cercate il file di istruzioni del demo e vedete se vi dice qualcosa a riguardo. Provate poi a copiare i demo in hard disk e levare i driver del CD-ROM e lo Smartdrive dai file di configurazione per liberare memoria base. I giochi che danno problemi di questo tipo sono comunque sempre meno perciò non preoccupatevi e se proprio siete disperati chiamate in redazione giovedì pomeriggio dalle 14 alle 18 chiedendo di Karim De Martino (che poi sarei io!).

Supporto difettoso: Ultima questione: il CD è danneggiato! Purtroppo non possiamo fare i miracoli, perciò se il CD-ROM è bacato, e in questo caso ve ne accorgete subito perché la superficie è rovinata, dovete rimandarlo all'indirizzo qui sotto e in tempi ragionevoli ne riceverete uno nuovo perfettamente funzionante.

Editoriale Top Media - Servizio Sostrituzioni
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

Nuovi livelli

Nella directory 'livelli' ci sono una quantità industriale di nuove mappe per Red Alert, Quake e Duke Nukem. Per quanto riguarda il loro utilizzo seguite le istruzione che seguono.

Red Alert: Nella directory sono presenti parecchie nuove mappe (file .MPR) e alcuni patch per editare le caratteristiche del gioco e avere soldi infiniti. Per utilizzare le mappe è sufficiente copiarle nella directory del gioco e lanciare la modalità multiplayer/skirmish.

Duke Nukem 3D: Ben 250 livelli sono compressi all'interno della directory 'duke3d'. Per utilizzarli scompattateli con il programma WinZip e quindi copiate i file MAP nella directory di Duke. A questo punto facendo il SETUP del gioco vi verrà mostrata la lista dei livelli aggiuntivi.

Quake: Per utilizzare i 150 livelli per Quake che sono presenti su questo CD dovete decomprimere i file ZIP in una sottodirectory di quella dove avete installato il gioco e quindi farlo partire con il comando "QUAKE –GAME NOMEDIR" (dove NOMEDIR è il nome della sottodirectory).

ESCLUSIVA: DEMO GIOCABILE DI FIFA 97

SOLO L. 15.000

SPECIALE PC GAME PARADE

Grand Prix 2

Tutti gli aggiornamenti al campionato 96

Quake

Centinaia di livelli

Nuovi mostri

Nuove armi

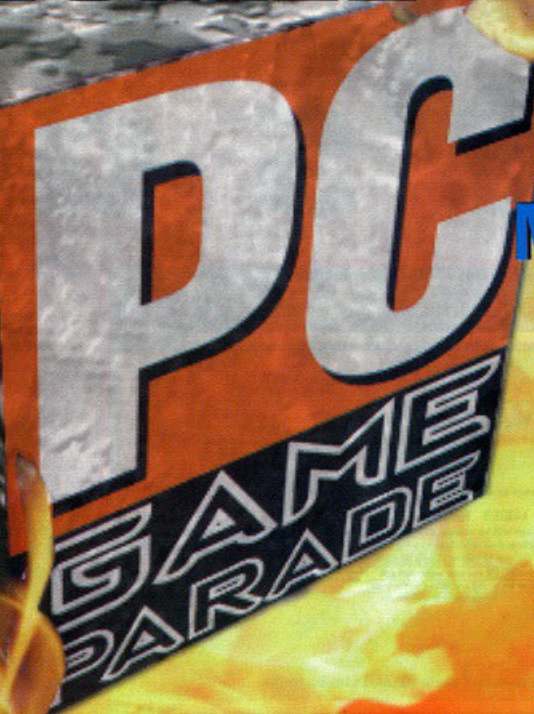
Quake C

Decine di utility

E' in edicola

DEMO GIOCABILE DI FIFA

Nukem 3D
Più di 150 nuovi livelli

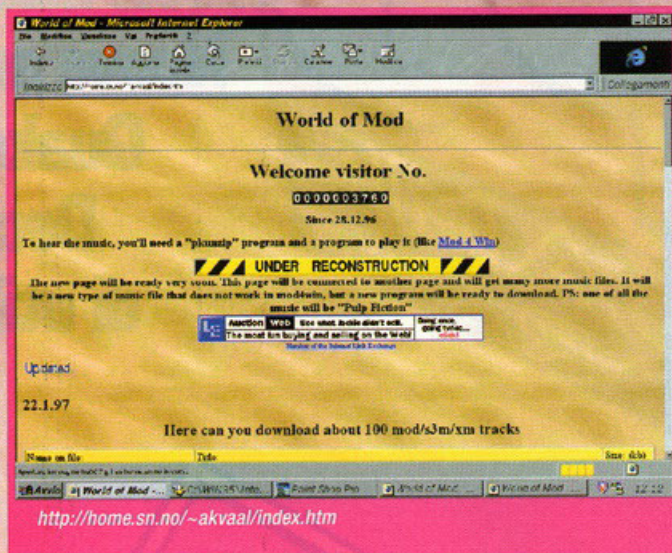
Grand Prix 2
Tutti gli aggiornamenti al campionato 96

Quake
Centinaia di livelli
Nuovi mostri
Nuove armi
Quake C
Decine di utility

compact disc

Realizzazione Editoriale Top Media
L'Editore declina ogni responsabilità circa l'utilizzo del software contenuto in questo CD ROM

And now: let's dance!

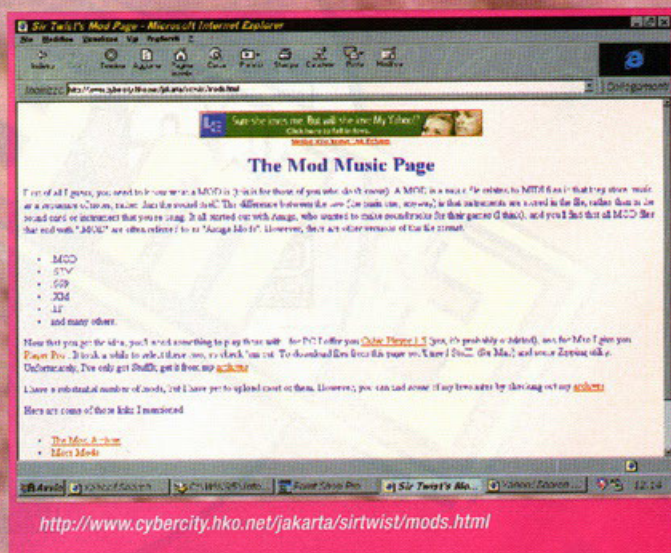
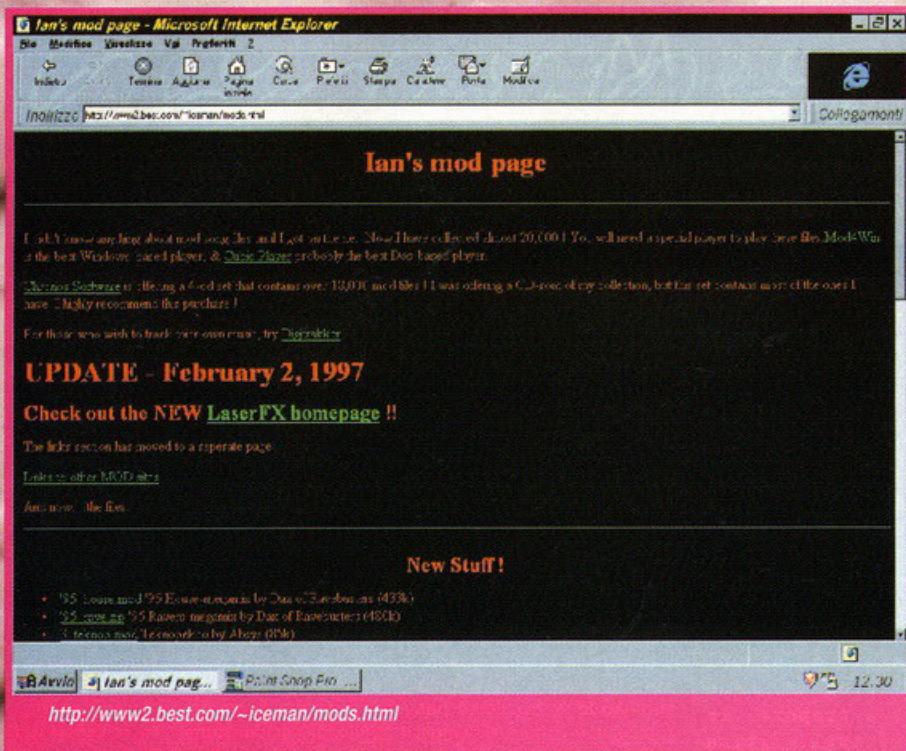
a cura di
Stefano Gradi

http://home.sn.no/~akvaal/index.htm

Here we are again! E' Marzo, sta per iniziare la primavera e noi siamo ancora qui a portare un po' di movimento nel tranquillo e silenzioso mondo dell'informatica.
Dovete sapere che ogni mese, tutti si accorgono del fatto che io stia preparando questa rubrica perché, per due o tre giorni consecutivi, faccio un casino che metà basta.
Questa volta ho scelto i giorni in cui il BDM era oltremanica, avevo infatti il pieno controllo sulle risorse audio della redazione, il computer dedicato a Internet tutto per me e, soprattutto, un po' di tempo a disposizione.
Dopo aver navigato per un po' alla ricerca di qualcosa di veloce e pesante, mi sono ricordato dell'avvicinarsi del giorno di San Valentino (per voi è già passato da un pezzo, io devo ancora trovare un regalo decente) e quindi ho optato per una selezione di moduli soft (a parte Get Busy, che mi ha fatto letteralmente impazzire).
Non temete però, non sono pezzi d'amore, sono soltanto un po' più rilassanti, da ascoltare quando si rientra a casa stanchi la sera; comunque vi anticipo che il mese prossimo ci sarà solo hardcore con velocità superiori ai 160 BPM.
Per rimanere in tema di moduli proposti sul CD, vi descrivo brevemente i due che trovate nella directory "lettori" e che, guarda caso, sono stati composti da alcuni di voi.
Il brano RazorxII mi è stato mandato da MadMax, un musicista appartenente agli @Spyral@, un gruppo attivo sulla scena PC (per dirla con le sue stesse parole).
Non ho dubbi nel credere che MadMax sia un musicista; infatti non appena si apre il modulo e si iniziano a contare il numero degli effetti, degli strumenti e delle note, ci si accorge della qualità del brano.
Ascoltarlo non ha fatto altro che ribadire ciò che avevo pensato in precedenza, il ragazzo e il suo gruppo ci sanno veramente fare, complimenti a tutti; spero di ricevere al più presto gli altri moduli che hanno in cantiere.
Secondo ospite è invece Fabio Rodino, alias il Bossino, già menzionato il mese scorso.
Vi chiederete come mai ancora lui, semplicemente, mi ha mandato un'altra composizione di qualità, completamente differente dalla precedente. La melodia e il ritmo mi sono sembrati piacevoli; gli strumenti, invece, non sono troppo esaltanti, forse era meglio cercare qualcosa di meglio (in termini di qualità e sonorità). Non vorrei sbagliarmi, ma mi sembra che il buon Fabio si sia ispirato a una canzone abbastanza banale e allo stesso tempo divertente, tale "Fabula" di Mr.Fudo (vi ricordate: "C'era una volta un re, seduto sul sofà..."?) (certamente visto che Fudo lo conosco, e ti assicuro che non sarebbe contento di sentire quello che hai appena scritto! NdBDM); chi di voi mi manderà il remix di "Folletti"?
Ho notato che in questo periodo, dopo le vacanze di Natale e Capodanno, è leggermente diminuito il numero di lettere contenenti dischetti. Vi siete addormentati?
Vi ha punto la mosca tse-tse?
Forza, fatevi coraggio, non siate timidi, abbiate il coraggio di esprimervi componendo musica!
Vi sarete accorti che negli ultimi due numeri non ho più inserito degli strumenti sul CD, questo perché in questi mesi abbiamo finito quelli liberamente distribuibili e di alta qualità (non ha senso, secondo me, proporvi digitalizzazioni di scarsa qualità condite da un eccessivo rumore di fondo). Non disperate (già vedevo le lacrimucce sugli occhi), tra un paio di settimane dovrei riuscire a mettere le mani su una nuova collezione di XI.
In questi mesi, vi ho sempre dato consigli su alcune parti del Fast Tracker, però non vi ho mai detto come configurarlo al meglio, ora è giunto il momento, purtroppo non sono riuscito in nessun modo a grabbare schermate del programma, quindi dovete accontentarvi di una semplice descrizione.
Innanzitutto premete il tasto Config (Left-Ctrl-C) per accedere alle schermate interessate. La prima che trovate è quella relativa alle I/O Devices (selezione delle periferiche), dove dovete impostare le caratteristiche della vostra scheda sonora (immagino che l'abbiate già fatto!) e il livello di qualità del suono prodotto dal Fast Tracker.
Per avere la qualità massima dovete attivare l'interpolazione del suono e il mixing a 16 bit; questo aumenta la precisione delle routi-

http://www.cybercity.hko.net/jakarta/sirtwist/mods.html

http://www2.best.com/~iceman/mods.html

Scrivete a...

PC GAME PARADE
MUSIC 4 THE PEOPLE
v. Espinasse, 93
20156 Milano
E-mail: ***pcgame@contatto.it***
stephan@galactica.it

ne di mixing, ma aumenta notevolmente il carico di lavoro della CPU.
La frequenza massima disponibile è di 44100 Hz per ogni canale (vi ricordo che il numero massimo è pari a 32. Per quanto riguarda la frequency-table, vi consiglio di selezionare quella lineare, che permette di usufruire di più effetti su ogni strumento. Non dimenticatevi poi di attivare il suono stereo e di regolare i livelli di amplificazione e volume; per quanto riguarda la prima, vi consiglio di tenerla ragionevolmente bassa, un valore troppo alto provoca una forte distorsione della resa sonora.
L'ultima scelta riguarda l'ammontare di memoria DPMI che volete rendere disponibile, io ve ne consiglio almeno 16 MB, due volte al giorno prima dei pasti.
Seconda schermata di configurazione: Layout.

Pattern layout

Patternstretch: serve per inserire cinque pixel tra ogni riga di ogni pattern.

Hexnumbering: cambia il metodo di numerazione delle righe dei pattern tra decimale ed esadecimale; la numerazione esadecimale diventa molto utile nel caso il pattern sia più lungo di 99 linee perché la numerazione può avere al massimo due cifre.

Accidential: cambia la rappresentazione delle note corrispondenti ai "tasti neri" tra "#" e "b".

Show Zeroes: mostra o nasconde gli zeri nelle linee prive di note.

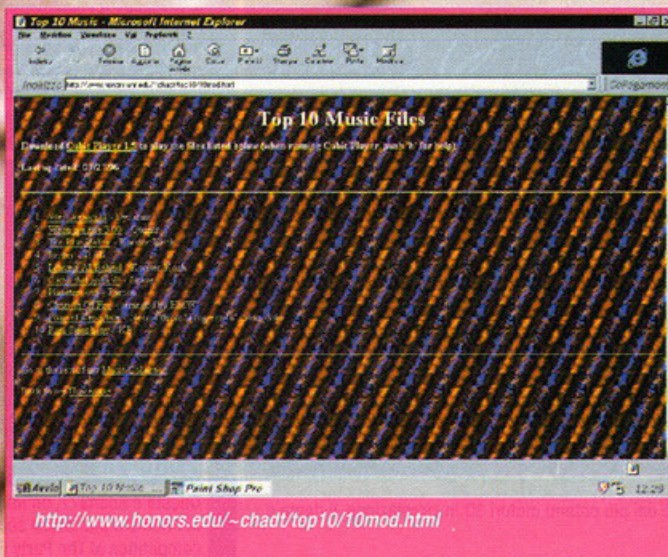
Frameworks: attiva e disattiva la cornice attorno ai pattern e ai canali.
Line number colours: Evidenzia una riga ogni quattro.

Channel Numbering: Attiva o meno la visualizzazione del numero di canale.

Pattern Modes

Show volume column: mostra o meno la colonna relativa al volume, è molto utile quando si lavora con file .MOD che, come noto, non permettono tale controllo.

Maximum visible channel: numero massimo di canali visibili contemporaneamente; 4, 8 o 12.

Mouse Shapes assegna diverse forme al puntatore del mouse, Pattern Text e Pattern Fonts permettono di cambiare i font utilizzati e il colore degli stessi.

http://www.honors.edu/~chadt/top10/10mod.html

I pulsanti rimanenti assegnano vari colori al desktop.

La terza e ultima schermata di configurazione, Miscellaneous, permette di avere funzioni speciali nella registrazione di canzoni e nella gestione MIDI; tutto questo comporta un discorso più approfondito che tratterò prossimamente, quando vi parlerò dei suddetti argomenti.
Ora vorrei rispondere a una domanda che alcuni di voi mi hanno fatto telefonandomi in redazione, relativa alla possibilità di caricare in memoria due o più moduli.
Questo, purtroppo non è possibile, anche se sarebbe veramente comodo poter lavorare in una specie di multitasking, prendendo dei pezzi di musica da diversi file.
Si può ovviare a questo problema usufruendo dell'opzione taglia e incolla che vi permette di trasferire degli interi pattern, dei canali o solamente alcune note da un modulo a un altro. Riconosco che è molto scomodo dover continuare a caricare uno dopo l'altro i brani interessati, ma è anche l'unica possibilità. Volendo velocizzare tutto, potete considerare un brano per volta, selezionare le parti interessate e salvarle in alcuni file; dopo esservi creati una nuova libreria potete iniziare il vostro nuovo componimento attingendo a quei file. Logicamente, se vi siete dimenticati qualcosa, o se semplicemente volete scegliere un altro pezzo da un altro brano, dovete salvare, chiudere il file che stavate elaborando e ripetere le stesse operazioni.
Questo è sicuramente uno dei più grossi difetti del Fast Tracker, speriamo che in futuro, con la nuova release, le cose migliorino.
Bene, anche per questo mese siamo arrivati alla fine, quindi non mi rimane altro che ringraziarvi per l'attenzione e invitarvi ancora una volta a mandarmi del materiale.
Buona sera.

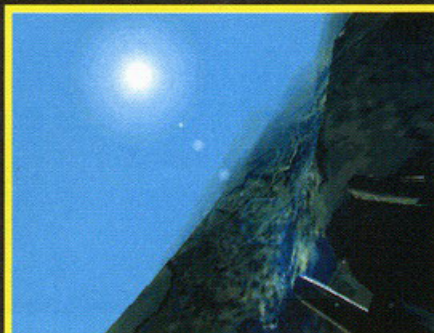
E' di scend... la scend!!!

Ed eccoci qui, con una nuova rubrica che parte questo mese per accontentare le varie telefonate ed e-mail di appassionati (me compreso). Questo esperimento dovrebbe diventare una rubrica fissa, se quindi vi interessano i demo, le intro ecc. mandateci un e-mail (pcgame contatto.it). Se non sapete di cosa sto parlando leggetevi l'articolo, scoprirete un mondo underground della programmazione, difficilmente conosciuto dalla gente comune, ma molto prolifico e responsabile dell'emergere di alcuni grandi gruppi di programmazione (I Digital Illusion, autori di Pinball Dreams, Fantasies ed Illusion erano prima dei coder, ma non voglio togliere spazio a Junta, che sicuramente ne capisce più di me). Nel CD di questo mese trovate un assaggio di alcuni demo "storici", dal prossimo mese dovremmo riuscire a proporvi le produzioni più recenti. Ultima cosa: questo genere di programmi sono a volte parecchi ostici da far partire, il mio consiglio quindi è di avviare il PC in modalità MS-DOS con caricati solo i driver di memoria alta e quelli di configurazione della scheda sonora (il resto di solito è inutile). Attendo fiducioso le vostre opinioni...

BDM

a cura di Junta (id@smartcom.it)

Molti di voi avranno già adocchiato le immagini che si trovano in questa pagina e si staranno chiedendo: "Wow, ma che gioco e'?? Non l'ho mai visto!" , dato che di norma in una rivista di videogiochi ci si aspetta di trovare recensioni di giochi (o al limite di programmi di utilità); invece esiste una realtà parallela al mondo degli "smanettoni" rappresentata dalla cosiddetta "scena demo" e le foto che vedete sono tratte direttamente da alcuni tra i piu' famosi demos internazionali. Mi sembra a questo punto doverosa una spiegazione dei termini: con il primo (demo) si vuole indicare una dimostrazione di effetti grafici 3D o 2D calcolati in tempo reale dal PC, sincronizzati con una musica e accompagnati anche da immagini realizzate "a mano" (ovvero senza l'uso di scanner), mentre con il secondo (scena) termine viene indicato tutto ciò che ha a che fare con i demos come programmazione, musica, grafica ecc., così come fanno parte della scena le stesse persone che si impegnano in tale senso. Sicuramente starete pensando che stare davanti ad un computer a guardare delle immagini che scorrono sullo schermo senza poter interagire in qualche modo sia un po' stupido, eppure quello che fà di un demo (o immagine o modulo musicale) qualcosa di veramente speciale e degno di nota è il fatto che vedrete quali siano veramente le capacità del vostro PC, in grado di fare cose molto complesse che spingono al limite le stesse componenti hardware: vedrete che, una volta visto uno di questi programmi all'opera, sarà subito amore a prima vista, o almeno così è stato per me. Generalmente la scena è composta da ragazzi molto giovani (età media intorno ai 18-19 anni) che usano quasi sempre uno pseudonimo al posto del loro vero nome, così come è di pura fantasia anche il nome dei gruppi, formati ovviamente da più di una persona, ognuna delle quali ha un compito ben specifico: chi si occupa della programmazione (conosciuti in gergo come "coders"), chi delle musiche e chi dell'aspetto grafico. Ma cos'è che spinge una persona a entrare in questo mondo, ovvero nella scena demo? Principalmente ci sono due motivi: la volontà di conoscere persone in tutto il mondo che abbiano la vostra stessa passione, la voglia di creare qualcosa con il loro computer e il puro e semplice spirito di competizione, che ci consente di misurare continuamente le nostre capacità con quelle di altri. Grazie soprattutto ad Internet tutto questo e' possibile, dato che tramite email, newsgroup, irc o ftp si possono scambiare pareri e utili informazioni; inoltre, durante tutto l'anno, si tengono i cosidetti "party", ovvero delle manifestazioni all'interno delle quali si svolgono varie competizioni per diverse piattaforme come PC, Amiga, Falcon e C64 (sì, avete capito bene!). Qualsiasi party che si rispetti ha almeno queste compo (abbreviazione di competition): demo (generalmente non più grandi di 4Mb), intro da 64K e 4K (!!), grafica 2D/3D, musiche fino a 4 canali e musiche fino ad un massimo di 32 canali (ovverô i moduli che trovate sul nostro CD NdBDM). Scommetto che starete già pensando che in 64 o 4 kbytes non ci possa stare questo gran che, eppure sono proprio queste realizzazioni che fanno capire che il vostro computer non è fatto solo per visualizzare filmati pompati su una tonnellata di CD-ROM (beh, ovviamente non sempre è così). Tornando al discorso party (che hanno luogo ormai in svariati paesi nel mondo) , direi che i più famosi sono senza ombra di dubbio l'Assembly in Finlandia e il The Party in Danimarca, ma ci sono anche il The Gathering, il Saturne, il Wired ecc.. E l'Italia?? Beh, anche nel nostro paese esiste una scena molto florida (soprattutto per quanto riguarda il numero di gruppi), che si è fatta ben valere anche in occasione dei sopracitati party: i SoftOne si sono piazzati dodicesimi nella demo compo all'Assembly 94, i Japotek sono arrivati decimi e sesti rispettivamente nelle edizioni del 95 e 96 e poi ci sono anche gli sfortunati DeathStar che non sono riusciti a qualificare il loro demo al The Party 95, visto che gli organizzatori avevano misteriosamente smarrito i dischetti!! **Se volete vedere da vicino la scena demo italiana in azione, dall'11 al 13 Aprile a Roma si terrà il primo vero party italiano, il The Trip (per maggiori informazioni potete visitare la pagina all' indirizzo www.logicom.it/trip).** Bene, per il momento è tutto; spero sinceramente che questo breve articolo vi sia piaciuto e soprattutto che abbia destato un pizzico di curiosità a chi fino ad ora non sapeva nulla di questo mondo. Voglio ringraziare BDM per l'opportunità che mi ha concesso e salutare tutti gli amici di it.comp.demos (in particolar modo Maxxer e CDS). A presto e....chissà che questo non possa diventare un appuntamento fisso!

Ecco in azione il Surrender, uno dei più potenti motori 3D in circolazione. Il demo è Inside dei CNCD.

Questa è Eden377, un'immagine realizzata da Made dei Bomb e piazzatasi seconda nella recente graphic competition al The Party 6.

CANTIERI APERTI PER LA PAPYRUS

Già, perché i mitici programmatori di Indycar Racing & Co. si sono rimessi all'opera pronti a sfornare due nuovi simulatori, entrambi fuori dalla norma. Il primo si chiamerà SODA Off Road Racing (sta per Short-course Off-road Drivers Association) e l'idea mi piace un sacco. Si tratterà di correre su dei tracciati particolari parecchio sporchi, ricchi di fango, sabbia, polvere, terra, olio e tante altre pastranerie di questo genere: il bello è che non userete dei veicoli comuni ma delle dotatissime Dune Buggy oppure degli enormi camion coi quali, tra le altre cose, potrete compiere un frego di scorrettezze tipo sbattere fuori pista i vostri avversari facendoli cadere in un burrone. I circuiti, se così li possiamo chiamare, non saranno mai lunghissimi (ecco perché ce ne saranno in gran quantità), ma saranno "intensi" e so che sapete cosa intendo con questo termine. Insomma, proprio qualcosa fuori dal comune, soprattutto sapendo a che genere di giochi ci hanno abituato i ragazzi acchiappati dalla Sierra. Passiamo ora al secondo titolo: sto parlando di Grand Prix Legends, nel quale potrete cimentarvi in autentiche gare di F1 tornando indietro all'anno 1967. Sostanzialmente avrete a disposizione tutte le vetture di allora, con le stesse fattezze o le stesse problematiche, usando gli stessi piloti o gareggiando sui medesimi circuiti di allora. Potrete quindi ripercorrere le gesta di Graham Hill, magari tentando di vincere sulle 14 miglia a giro dello storico Nurburgring (ora sono molto di meno), viaggiando a oltre 200 Mph su delle vetture che hanno fatto storia. In più, sottolineo doppiamente, verrà inaugurato un nuovo motore grafico completamente 3D in grado di gestire una caterva di poligoni, modellandoli in tempo reale. Beh, non so cosa ne verrà fuori, ma le notizie mi sembrano alquanto invitanti...

UN PO' DELLA MIA STORIA

Sto parlando di The Great Battles of Alexander, che in comune con me ha solamente il nome. Si tratterà di uno strategy game sviluppato sulla falsa riga di Red Alert dove però dovrete prendere il comando di una caterva di macedoni piuttosto che di soldati dotati di mitraglietta.
Ma la differenza sostanziale non è certamente questa, infatti dovete sapere che sarà diviso in turni, un po' come il monopoli insomma. Ma non sarà né noioso né stantio, bensì ricco di innovazioni.
Già il fatto di comandare delle truppe di antichi greci muniti delle relative armi del tempo che fu rende questo gioco diverso dal normale, se poi per la prima volta possiamo pure parlare della gerarchia, beh, allora credo proprio le cose si facciano interessanti. Per potere dare degli ordini a delle singole truppe difatti dovrete prima passare per il capitano del plotone (o come cavolo di chiamavano, ora mi sfugge), gestendo quindi la totale gerarchia delle milizie ai vostri ordini, dall'imperatore al portabandiera.
In più potrete comandare catapulte o elefanti, più altri marchingegni dei quali non capisco nemmeno la fisionomia tanto sono strambi.
Beh, okkey, capisco: la storia non vi piace, vero? Sono cose che succedono, del resto non sempre si può andare d'accordo con tutte le materie, guardate il lato positivo: potreste perdere tutte le battaglie influenzando il continuum spazio-temporale, in modo tale da cambiare il naturale evolversi degli eventi così come li conosciamo noi.
Cosa voglio farvi capire? Uhmmm ... chi ha orecchie per intendere...

IN GIRO SI DICE CHE...

CLONE & CONQUER

I dati di vendita sono quasi impressionanti: nelle sole prime quattro settimane dalla sua uscita Red Alert ha sbancato l'universo videoludico, vendendo oltre un milione e mezzo di pezzi in tutto il globo.
Mai prima d'ora si era assistito a un tale fenomeno, però in fondo c'è da dire che il gioco in questione è davvero uno spettacolo. Ecco perché in questo ultimo periodo tantissime software house si sono messe a produrre dei titoli molto simili al capolavoro targato Westwood, dei cloni insomma (se vi ricordate le news del mese scorso ne saprete già qualcosa), con la speranza di guadagnare una vagonata di dollaroni sonanti.
L'obbiettivo però è davvero arduo, soprattutto se teniamo ben presente che i programmatori di RA sono a conoscenza di questi dati e non ne sono affatto preoccupati. Per loro infatti sviluppare dei giochi simili è oramai qualcosa di abitudinario e riescono a farlo con tale classe da non dovere nemmeno mettere in circolazione una demo giocabile del loro prodotto finito prima che questo esca nei negozi perché sanno che quanto fanno saprà stupire chiunque, ma soprattutto perché tengono presente le esigenze dei giocatori, grazie anche alle numerose lettere pervenute ai loro studi.
Insomma, pare si stia formando all'orizzonte un periodo ricco di giochi di strategia direttamente clonata da C&C, come qualche annetto fa (e un po' tuttora) successe per gli shoot'em up soggettivi stile Doom: riusciranno a farci dimenticare Red Alert? Vedremo.

NUOVI ESOSCHELETRI PER L'ACTIVISION

Probabilmente lo saprete già tutti quanti, poiché già da tempo la serie Mechwarrior aveva gettato trambusto nel nostro mondo videoludico. L'Activision infatti ha riscontrato notevoli problemi con questi grossi titoloni, non tanto per la carenza di giocabilità o perché il prodotto finale fosse una ciofeca, tutt'altro.
Noie legali l'avvolgevano da tempo, in quanto per la realizzazione di questi giochi vennero sfruttate le licenze di Battletech.
Ciò nonostante i prodotti vennero fuori e si imposero sul mercato, fino a quando venne deciso che tali licenze non potevano più essere sfruttate per la realizzazione di giochi simili.
Beh, all'Activision certe cose certo non piacciono e a nessuno piacerebbe sentirsi dire di non potere più sviluppare giochi di questo calibro, che tra le altre cose fanno guadagnare una barca di soldi, così si è subito messa in modo per chiudere le falle apertasi in seguito a questa decisio-

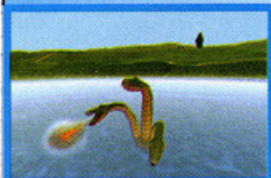
ne, accaparrandosi i diritti di un altra famosa saga, ovvero Heavy Gear.
Ora per ben 10 e rotti anni i programmatori dei Target Games potranno sbizzarrirsi nel creare capolavori sulla falsa riga di Mechwarrior, utilizzando sempre enormi robottoni coi quali ce ne faranno vivere delle belle. E prima di quanto pensiate: è già in cantiere un nuovo gioco che verrà sviluppato col vecchio engine di Mercenaries (dopo averlo ritoccato e velocizzato ulteriormente).
Ancora non si sa nulla a riguardo, se non che sarà ambientato su Terra Nova o che il coinvolgimento sarà a dir poco impressionante. Stay tuned...

THRUSTMASTER NELLO SPAZIO

La nota casa produttrice di hardware a chiaro scopo ludico (chi non la conosce deve farsi un bel ripassino, mi raccomando!) ha conquistato anche la NASA.
Recentemente infatti gli Space Shuttle americano sono stati equipaggiati con dei joy dedicati alla navigazione spaziale per facilitare il lavoro degli astronauti e chi meglio della Thrustmaster poteva riuscire in tale scopo?
In effetti il colosso in questione detiene il potere nella fascia di mercato dei joystick da parecchi anni, quindi tale notizia potrebbe anche non sorprendervi. Ma se vi dicessi che la stessa manopola utilizzata negli shuttle verrà poi riversata sul mercato del'home entertainment come vero e proprio joy analogico/digitale ultra ergonomico nonché interamente programmabile? Questo non ve lo aspettavate, giusto? Beh, sappiate comunque che è proprio vero: lo troverete nei negozi verso la fine di Aprile del corrente anno.
Il prezzo? Mah, ancora non si sa ma di sicuro sarà parecchio costoso: in compenso porterà un nome molto accattivante, ovvero Millennium 3D Inceptor.
E' o no un appellativo cattivissimo?!? Ma non ho ancora finito. Già, perché le novità di casa Thrustmaster non sono finite qua. In cantiere ci sono una caterva di nuovi joy frutto di attenti studi dell'ultima generazione.
Ogni nuovo prodotto infatti vanterà la "force feedback" implementabile con un tranquillo modulo plug-in da inserire nell'apposita fessura. Di cosa si tratta? Avete presente Sega Rally in sala giochi, tipo quando prendete male una curva e il volante vi sballotta ovunque?
Ecco, questo modulo aggiuntivo sarà in grado di riprodurre le stesse sensazioni descritte sopra e non solo nei giochi di guida, ma ad esempio il rinculo di una pistola o l'urto di un calcione in mezzo ai denti?

TEMPO DI GUERRA

Il gioco si chiama Cave Wars e purtroppo non so dirvi da chi verrà distribuito ne chi lo sta programmando (le notizie a riguardo sono molto scarse), però sembra promettere bene; ecco perché ve lo annuncio per tempo debito. Innanzi tutto sarà un nuovo strategico, questa volta però diverso da C&C o affinità varie. Ci troveremo davanti qualcosa di mastodontico, ovvero una via di mezzo tra Civilization, Warlord, Warcraft II e pure Colonization. Cosa intendo? Beh, voi fate finta di abitare sul pianeta Ibido: purtroppo per voi vi trovate coinvolti in una sanguinosa guerra fratricida e altro non vi rimane che prendere le veci di vostro padre, un nobile condottiero caduto in battaglia. Così in men che non si dica vi ritrovate alla guida di un potente esercito schierato contro ben altre otto popolazioni avversarie pronte a farvi un mazzo tanto. Dovrete colonizzare l'intero pianeta per ristabilire la pace, peccato però che per fare ciò dovrete pure affrontare tutti i vostri avversari in fasi strategiche già viste in Warcraft. Soltanto dopo avrete accesso una sezione praticamente identica a Civilization mischiata a Colonization dove più che combattere dovrete creare, esaminare, costruire, riparare e mettere insieme elementi su elementi per ottenere nuove vite. Per di più potrete usare la magia: lo stile di gioco infatti è molto vicino a Warcraft, partendo dai braccianti potrete evolvervi fino a farli diventare dei maghi, con la magia dei quali potrete acquisire nuovi poteri di lotta o procreazione. Insomma, cosa ve ne pare?

SIERRA. ECCO CHI MANCAVA...

Del resto la nota software house ci ha abituato bene, visto che è in grado di sfornare titoli su titoli senza mai fermarsi. Poteva certo mancare una news su un suo nuovo prodotto?!? Certamente no. Ecco perché siamo tutti qui riuniti per parlare di King Quest VIII. Sì, otto. Questa volta però non si tratta dell'ennesimo sequel, bensì di un'avventura nuova di pacca. Roberta Williams (non sto a dirvi chi è perché spero la conosciate tutti quanti) ha infatti rinnovato la saga, abbandonando il Principe Graham e tutta quanta la sua progenie per dar vita al botto catastrofico. In una tiepida giornata estiva infatti, un terribile cataclisma sconvolse la vita al castello: una sorta di big bang ribaltò tutti quanti gli eventi, portandoci indietro nella storia, prima ancora che King Quest (il primo) potesse prendere vita. Così vi ritrovate nei panni del giovate Connor, un poverello dal cuore generoso ricco di esperienza di vita vissuta al quale capiterà veramente di tutto in questa pazza pazza storia. Dovete difatti sapere che tutto il futuro della saga è nelle sue mani, sebbene ancora non lo sappia: dipenderà da voi riuscire a mettere a posto gli eventi in modo tale da potere dare il via a questa infinita storia. Beh, detto così sembra quasi una barzelletta anche un po' stupida, però altro non mi è dato di sapere: il progetto è partito da poco, persino in Sierra ci sono pochi dati in proposito, quindi ci sarà da aspettare un bel po' prima di vedere qualcosa di veramente definitivo (o simile insomma). Quanto posso aggiungere però si scosta molto dai suoi predecessori: per la prima volta la grafica sarà interamente poligonale in tre dimensioni, rendendo l'avventura incredibilmente reale nonché tangibile.

PER CHI AMA IL BASKET

Adesso c'è pure NCAA '97: Road to the final four. Quasi certamente molti di voi non sanno che qualche anno fa un altro NCAA della stessa software house fece parecchio furore nelle americhe, sebbene qua in Italia non venne mai importato poiché basato esclusivamente sul campionato universitario d'oltreoceano. Beh, io ebbi modo di vederlo e vi assicuro che era decisamente ben fatto, bello quasi quanto l'NBA Live del 95 sviluppato dalla EA Sports (paragonando i tempi di uscita ovviamente). Ora i Bethesda (già, ci sono proprio loro alle spalle di questi titoli) stanno per terminare anche questa loro ultima fatica e se tutto andrà bene lo potremo giocare anche nelle nostre case in madrepatria. Cosa dobbiamo aspettarci? Semplicemente un sacco di adrenalina: a detta dei programmatori il gioco sarà così intrigante da farvi rimanere incollati alla sedia, facendovi dimenticare persino di avere dei bisogni fisiologici da espletare. Del resto le foto parlano chiaro: già la veste grafica promette decisamente bene. Insomma, forse la EA Sports ha trovato un degno rivale per il suo NBA Live 97?!?

IN EXTREMIS

Non siete ancora sazi di news, vero?!? Ecco perché c'è questo piccolo trafiletto presente per la prima volta nelle pagine delle news. A dire il vero sono stato un po' quasi costretto a crearlo, per via del fatto che quanto troverete scritto qui è stato "raggiunto" all'ultimissimo momento, quando la rivista era già praticamente in stampa, quindi a tempi ormai scaduti, motivo per il quale non avrei potuto dedicarvi ulteriore spazio. Sappiate però che di tutto ciò (o quasi) troverete maggiori dettagli sul prossimo numero. Cominciamo? Okkey! Per prima cosa una breve info su Monkey 3: abbiamo qualche notiziola in più rispetto al passato e non mancherò di darvela al più presto. Altra chicca da parte della Lucas: Outlaws è praticamente pronto. Sapremo finalmente di cosa si tratta? La Sierra ha dato il via a un nuovo progetto: si chiama Harvest of Souls. Sarà simile a Myst, con un tocco di Zombieville tutto integrato. La Sega ha appena comperato la Bandai, con la quale produrrà videogames sfruttando le licenze dei suoi giocattoli: probabilmente presto vedremo

l'Ispettore Gadgets saltellare ovunque! I Westwood (ancora!) stanno lavorando a un data-disk ufficiale di Red Alert, mentre la localizzazione del software sta prendendo sempre più piede, basti pensare che presto una caterva di titoli verranno convertiti direttamente in italiano al momento della loro uscita, mentre altri sono in fase di traduzione vocale già ora. Bedlam avrà presto un seguito ancora più totale, si chiamerà Absolute Bedlam. The Need for Speed 2 sta prendendo vita, Outpost 2 è in fase di arrivo e la Psygnosis si da alle corse arcade anche per PC, dando il via alla conversione del suo F1, senza tralasciare un altro progetto arcade, ovvero Speedster, un giochino stile Skidmarks per Amiga. La Gremlin ha quasi finito il suo Hardcore 4x4, il quale probabilmente farà fuori Monster Track Madness e/o Rally. Phantasmagoria 2 è stato censurato e Peter Molyneux ha fondato la sua software house personale. Basta per il momento: ci vediamo il mese prossimo!

Basta, non vi dico più nulla altrimenti stanotte finireste col non dormire...

OMERO RITORNA

Ve lo ricordate John Romero? No?!? Ma come no?!? Dunque, procediamo con calma. Doom lo conoscete, almeno di questo ne sono sicuro.
Così come sono certo del fatto che conosciate anche il suo fratello maggiore Doom 2.
Ora, avete presente il mostro finale dell'ultimo titolo citato? Se avete finito il gioco di sicuro avrete notato che dietro quella faccia demoniaca che non fa altro che sparare dei regali "mostruosi" c'era una testa inforcata su di un paletto, beh, quello lì era John Romero.
E se vi dicessi che la sua mente spaziava anche dietro Quake, Hexen e Heretic, cosa mi dite?!? Beh, se ancora vi steste chiedendo chi fosse, beh, sappiatelo: lui era il programmatore di quei colossal videoludici che tutti noi abbiamo giocato.
Ora ha praticamente fondato una sua software house, la ION Storm, recentemente acquistata dalla Eidos (quelli di Tomb Raider): in una recente conferenza stampa ha proclamato di essere fiero del suo nuovo team di sviluppo, col quale sta programmando dei titoli da prima pagina. Non ha detto nulla a riguardo, proprio perché vuole fare sbalordire chiunque, ma soprattutto perché non vuole privarsi di quella libertà che ha appena acquisito creandosi una sua software house.
Che dire: i giochi del suo passato li conosciamo, cosa dovremo aspettarci per il futuro visto ciò che è stato in grado di fare? Usando una frase fatta potrei dire "chi vivrà vedrà", ma io preferisco dire "continuate a leggerci, poiché presto ne saprete di più!".

L'EIDOS ACCHIAPPA!

Chi? Ma i Looking Glass, ovvero uno dei migliori team emergenti nati in questi ultimissimi anni. Beh, magari non tutti li conoscono, ma se vi citassi qualche titolo?
Dai, proviamo: Flight Unlimited, System Shock, The Dark Project, Ultima Underworld ... ora ci siamo?!? Bene! Come avrete capito da soli quindi non si tratta né di noccioline né di patatine, soprattutto se consideriamo che i il team in questione sta già lavorando da tempo a parecchi titoli degni di nota, tra i quali i seguiti ufficiali ancora privi di nome di Flight Unlimited e The Dark Project.

CI VORRA' ANCORA UN PO'

Per che cosa? Per legalizzare definitivamente il nudo in televisione. No, vabbè, dai, sto scherzando, era solo per distrarmi un attimo ... quello che in realtà volevo dire è che dovremo aspettare ancora un po' per vedere terminato il nuovo prodotto di casa

NEWS

Jane's, ovvero 688i Hunter Killer, un dettagliatissimo simulatore di sommergibile.
La Jane's oramai la conoscerete, soprattutto grazie alle sue ultime creazioni ultra sofisticate per le quali il nostro AFC va matto.
Questo grazie alla completa dotazione manualistica fornita direttamente dall'archivio militare americano per rendere il realismo veramente di casa. Beh, io ve lo dico: questo nuovo simulatore verrà progettato con il doppio dei particolari, soprattutto poiché il team di sviluppo coincide con lo staff tecnico che ha realizzato i sonar per i veri sommergibili americani, quindi fate un po' voi i calcoli per capire cosa ne verrà fuori.
Ora vabbè, magari un simulatore di sottomarino non interessa a tutti, però quando le novità chiamano, PCGP risponde...

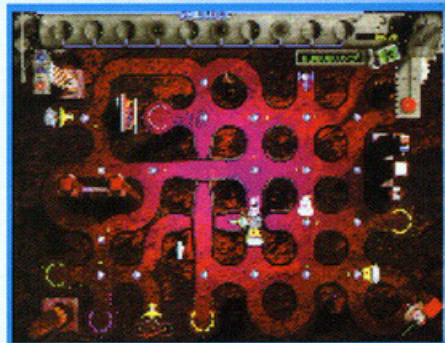
C&C. ANCORA?!?

Il mese scorso vi annunciai una imminente "rimasterizzazione" del capolavoro dei Westwood al fine di rifargli la veste grafica, ovvero per giocarlo in SVGA sotto Windows 95. Beh, questo mese ve ne dico un'altra: la nota software house inglese si è messa in testa di progettare una versione per il DVD, ovvero il nuovo supporto ottico in grado di contenere oltre 4,7 giga di dati in un normale CD come lo conosciamo noi. Tutto per inserire una caterva di filmati digitalizzati per aumentare ancora di più il già alto coinvolgimento. Chissà, magari il mese prossimo vi annuncerò il lancio sul mercato di una compilation remixata delle colonne sonore dei vari C&C, chi può dirlo...

GLI HACKER COLPISCONO ANCORA

Qualche giorno fa un gruppo ancora totalmente ignoto di piratoni internettiani sono riusciti a entrare sul server dei Crack Dot Com.
Il risultato? Beh, gli hacker hanno messo le mani un po' dappertutto, craccando integralmente il sito ufficiale e, molto più grave, rubando il codice nativo dell'engine di Quake.
I CDC sembrano non essere affatto preoccupati, poiché sottolineano che quanto è successo non porterà ricchezza a nessuno, visto che le componenti dell'engine rubate non sono sufficienti per renderlo operativo al 100%. Sarà come dicono loro, ma altre fonti si soffermano sul fatto che l'intero sito è stato "aperto" per ben 24 ore, quindi il gruppo di pirati di tempo ne ha avuto ben parecchio per arraffare: soprattutto se consideriamo che tra il materiale prelevato figuravano anche i progetti del nuovo gioco di strategia nominato Golgotha. Certo che se questa è la sicurezza di Internet, c'è proprio da stare freschi...

IL DR. BRAIN E' DI NUOVO QUA

La Sierra ha appena annunciato un nuovo titolo, sequel di una caterva di predecessori capaci di attirare l'attenzione di molti nelle "epoche" informatiche passate. Si tratta de The Time Warp of Dr. Brain. Se avete avuto modo di giocare ai titoli precedenti allora saprete che il pazzo dottore di cui sopra sta lavorando da una vita a una sua strana teoria del tempo, molto più complessa di quella della relatività di Einstein. Beh, mentre continuava a lavorarci un vortice temporale lo ha colpito in pieno cranio, trasportando la sua mente in una dimensione parallela in continuo movimento, all'interno della quale voi dovrete risolvere parecchi puzzle game per potere cambiare locazione, o meglio, periodo storico. Soltanto risolvendo tutti gli enigmi potrete riportare il matto professore nella giusta era e chissà che magari tutto sto casino non gli dia qualche bella idea per realizzare il suo progetto. Beh, a me sembra un titolo semplice, un'altra roba tipo "L'ennesimo qualcosa del Dr. Brain": sarà in grado di stupirci o di affascinarci come The Incredible Machine? Boh...

RON GILBERT RITORNA

Monkey Island lo conoscete, vero? Magari i vostri ricordi si spingono indietro fino al mitico Maniac Mansion. Se poi sapete pure cosa vuol dire SCUMM allora non c'è dubbio, sapete proprio di chi sto parlando, quindi non vedrete l'ora di sapere cosa sta meditando colui che rivoluzionò le avventure grafiche di tutto il mondo. Per chi non lo conoscesse, beh, vi dico solo che fu lui a inventare i giochi di cui sopra quando ancora lavorava per la LucasArts: questo dovrebbe bastarvi e pure avanzarvi. Ora sta per tornare al lavoro a pieno ritmo. In questi ultimi anni si era infatti dedicato a progetti di successo esclusivamente dedicati ai bambini, ora però, a capo dei Cavedogs Entertainment (appena acquistati dalla GT Interactive), sta lavorando a dei titoli più "seri", con l'intento di sfornarne tre per anno da qui fino al 2000. Il loro primo progetto di chiamerà Total Annihilation: purtroppo non sono state rilasciate notizie in proposito al momento della stesura di questo articolo, però pare si tratterà di qualcosa alla Quake o Duke 3D, con delle innovazioni tremende. Di più proprio non so, ma Ron ci ha abituato bene: di sicuro dobbiamo aspettarci qualcosa di mostruosamente particolare da lui, ecco perché mi sto già muovendo per saperne di più.

Pc Game Parade on line

Ne avete sentito parlare sui precedenti numeri e lo avete visitato dal vivo: che cosa?!? Ma il nostro sito su Internet ovviamente!

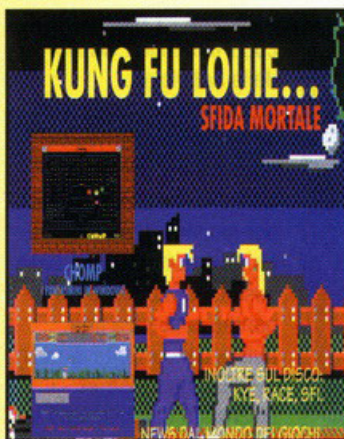
a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Ormai esiste da ben tre mesi abbondanti ed è in continua espansione: molti di voi lo hanno potuto visitare, altri ci hanno lasciato persino dei messaggi esprimendoci i loro pareri e questo ci ha fatto molto piacere soprattutto perché ci è stato parecchio d'aiuto per sapere cosa vorreste vedere in più o cosa vi piacerebbe fosse modificato. Noi dal canto nostro ci stiamo lavorando a pieno ritmo in ogni minuto libero, sebbene magari non vediate delle sostanziali novità o delle clamorose innovazioni: del resto il tempo "fugge e non s'arresta un'ora"; rincorrerlo talvolta è davvero arduo. Ma non dovete preoccuparvi, poiché di idee ne abbiamo veramente tante, presto le vedrete messe all'opera, probabilmente (anzi no, sicuramente) già da questo stesso mese. Già lo so, vorreste sapere quali, vero?!? Okkey, okkey, vedrò di accontentarvi, ma dandovi solamente qualche accenno: vogliamo lasciarvi proprio con la bocca aperta e per questo motivo non posso dirvi tutto; altrimenti che novità sarebbero?!? Innanzi tutto è in progetto un leggero snellimento della grafica dell'intero sito. Con questo non voglio affatto dire che sparirà del tutto o vedrete degli obbrobri a 16 colori fare capolino da tutte le parti, ma snellendo un po' quella esistente, ritoccando qua e là, di sicuro riusciremo a rendere le cose più veloci, in modo tale che non dobbiate aspettare quel secondo di troppo durante la fase di scaricamento delle immagini mentre da casa fremete per sapere quali sono le ultime novità in arrivo. In che senso? Beh, semplice: abbiamo intenzione di attivare uno speciale bollettino aggiornato quasi in tempo reale per propinarvi tutto quello non riusciamo a fare entrare nelle pagine di PC Game, con il collegamento alle pagine web più calde del momento. Ad esempio (questo è un esempio, mi raccomando) sta per uscire, non so, Monkey Island 3: beh, non solo vi faremo una succulenta preview sulle pagine cartacee, ma inseriremo all'interno del sito vari link a tutto ciò che riguarda il prodotto Lucas, in modo tale abbiate voi stessi la possibilità di documentarvi ulteriormente ottenendo informazioni in più. Vi piace l'idea?!? Aspettate però, non è finita qua. Il progetto più grosso al quale stiamo lavorando è l'area dedicata alle soluzioni. Abbiamo infatti intenzione di rendere operativa tutta una sezione (che poi sarà a sua volta divisa) dedicata a cheat, tips, walktrough, consigli, gabole o altro ancora, per potervi dare un solido punto di riferimento in merito ai problemi verificatisi con un gioco. Siete impastati su Phantasmagoria 2? Non riuscite a superare il quindicesimo livello di Tyrian? Superfrog vi fa impazzire? Tie Fighter è impossibile? Ora saprete dove andare per trovare tutto l'aiuto del quale necessitate, per non frustrarvi all'inverosimile. In più ci saranno questionari da riempire per rendere il sito o la stessa rivista ancora più vostra e ovviamente nostra, ci saranno sezione dedicate ai multiplayers coi link più importanti o febbricitanti del momento nonché, se riuscirò a curarne la parte e a instradare il progetto come sono ansioso di fare, vedremo di attivare una sezione dedicata ai vostri record con wall vari dei giochi che preferite. Per fare ciò però avremo molto bisogno del vostro aiuto: ci teniamo veramente parecchio a coinvolgervi direttamente in tutto quanto, quindi proprio per questo presto metteremo a vostra completa disposizione i nostri indirizzi E-mail per potere stare direttamente a contatto con tutti noi. E per quel che mi riguarda lo faccio già fin da ora, dandovi il mio indirizzo di posta elettronica: "zolthar@zerocity.it". Avete domande inerenti il sito? Volete delle delucidazione in merito a quanto scritto nelle news della rivista? Volete saperne di più sulla paginetta di Net Running? Avete una gran voglia di prendermi in giro? Beh, io sono qua, aspetto vostre notizie ovviamente. Scrivetemi, io risponderò a tutti quanti e se non lo farò, potrete sempre lasciare un messaggio al BDM dicendo che non ho assolto ai miei doveri, così che lui possa punirmi in sala riunioni al cospetto di tutti quanti. Time expired now, a rileggerci al più presto!

Cinquanta portati bene!

a cura di Karim De Martino

Ebbene sì, siamo arrivati al cinquantesimo numero. Un traguardo importante per qualsiasi rivista mensile, che equivale a quasi cinque anni di pubblicazione. Mi è stato chiesto di scrivere questo articolo commemorativo perché, insieme al nostro grafico Lele, sono la persona che lavora qui da più tempo. La cosa mi fa un certo effetto, in quanto fino a pochi mesi fa, prima del cambiamento di staff ero, se non l'ultimo arrivato, comunque uno degli elementi più freschi. Ma il tempo passa per tutti, lasciando dietro di se dei cambiamenti, alcuni significativi, altri meno.
Questo articolo ripercorrerà brevemente la storia della nostra rivista dai primissimi numeri fino ad oggi. Scoprirete così come PC Game Parade possa vantare dei primati non indifferenti, come sono nate le nostre rubriche e in che modo PC Game Parade ha raggiunto l'aspetto che ha oggi.
Insomma, qui in redazione ci è sembrato un modo piuttosto interessante e curioso per festeggiare questo avvenimento. Buona lettura e speriamo di poter festeggiare tra altri cinque anni il nostro numero cento.

Le origini

Non tutti sanno che PC Game Parade è nata come rivista di giochi di Pubblico Dominio, quello che vedete nella foto è infatti il numero più vecchio che ho recuperato in archivio: si tratta del numero 4 del dicembre 1992. All'inizio la rivista era nata per diffondere (grazie al floppy) giochi gratuiti, la parte cartacea era pertanto limitata alle istruzioni per far utilizzare i giochi PD, con l'aggiunta di qualche rubrica utile a configurazione al meglio il DOS. In particolare sul numero 4 erano presenti 7 giochi, un articolo sui comandi base dell'MS-DOS e una panoramica sugli accessori per giocare, che nello specifico erano la mitica Sound Blaster Pro, la Pro Audio Spectrum, i Mouseman Logitech e alcuni joystick Gravis, il tutto in sole 40 pagine!
Del resto non si può dire che il mercato al tempo offrisse molto. I giochi erano quasi tutti per Amiga e pochissimi pensavano che il PC avrebbe potuto surclassare la piattaforma Commodore.

I primi passi

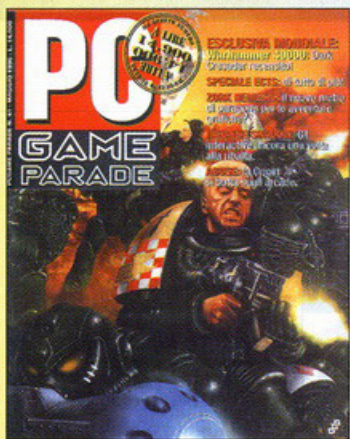
Il numero 10 di PC Game Parade presentava un leggero cambiamento nel logo, confrontatelo infatti con quello del numero 4 per capire come è iniziata l'evoluzione che l'ha portato a quello attuale. Anche i contenuti erano piuttosto innovativi perché per la prima volta comparivano recensioni di giochi commerciali per PC.
I due titoli erano Comanche Maximum Overkill della Novalogic e Stunt Island della Disney.
Naturalmente questi non sono stati i primi titoli usciti per PC, ma certamente hanno fatto storia.
A quel tempo il sottoscritto aveva appena acquistato un fiammante 486 con 4 Mb di RAM e si dilettava con i due titoli sopraccitati, ma il fedele Amiga era ancora collegato alla TV del salotto, ignaro del suo triste futuro.

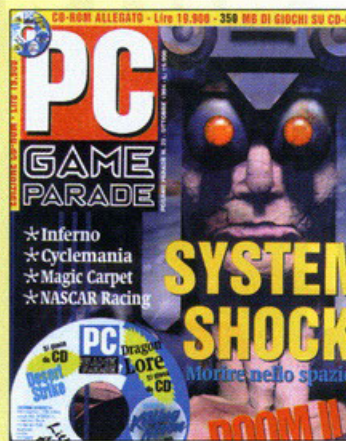
Arriva PC Zone!

Il numero 12 ha rappresentato una delle svolte decisive nella storia di PC Game Parade: da quel fatidico numero infatti PC Game Parade aveva acquisito i diritti per realizzare la versione italiana di PC Zone (che è tutt'ora una delle riviste inglesi più vendute!). Così PC Game si trasforma in una vera e propria rivista di videogiochi, con ben 98 pagine di anteprime e recensioni, tuttavia veniva ancora dedicato spazio ai giochi PD e Shareware. I primi titoli ad essere recensiti sono stati Flight Simulator 5, Patriot, Dreamweb, Sim City, Indicar Racing e Return to Zork. Il fido dischetto continuava ad affiancare la carta e possiamo dire a tutti gli effetti che PC Game Parade è stata la prima rivista di videogiochi interamente dedicata alla piattaforma PC. Un altro avvenimento storico del numero 12 è stato il primo articolo di Mr. Smanetta intitolato "Mario e il suo PC", il nostro simpatico personaggio si è poi evoluto nel corso del tempo, passando da contenuti polemici e ironici, ad altri più impegnati e tante volte scherzosi.

Una calda estate

Il numero 21 recava in copertina Mech Warrior 2 della Activision. Si trattava del numero di luglio/agosto del 1994 e oramai il PC era visto anche come una macchina per giocare. L'articolo di Mr. Smanetta di quel mese suscitò molto scalpore perché accusava una rivista concorrente di aver preso in giro i lettori inserendo due dischetti da 720 Kb invece che uno da 1,44 Mb, strillando in copertina il fatto come se si trattasse di un "raddoppio" di valore. Questo numero in particolare sarà sempre nel mio cuore, infatti conteneva il mio primo articolo, la recensione di D-Day, un tristissimo gioco di strategia la cui software house mi è tuttora ignota (mi sembra si trattasse della US-Gold, ma non ci giurerei) (confermo, confermo NdBDM).

La svolta decisiva

A maggio dell'anno scorso PC Game ha cambiato editore, passando sotto l'ala protettiva dell'Editoriale Top Media. In coincidenza di questa piccola rivoluzione si è deciso di cedere i diritti di PC Zone e realizzare la rivista interamente qui in Italia. Lo staff è cambiato quasi radicalmente con l'arrivo di Stefano Petrullo al quale hanno fatto seguito Stefano Gradi, Alessandro Debolezza e tutti i simpatici personaggi che animano oggi le pagine di PC Game. Chi ci segue da tanto magari ha trovato in questo articolo un inutile dispendio di pagine, ma un momento di gloria ce lo siamo voluti riservare anche noi. Chi ci segue da poco invece può capire che quello che si è perso negli scorsi anni non è certo stato poco, indubbiamente di cose nuove ce ne saranno molte; già questo si comincia a parlare di scena italiana, poi entrerà all'interno di PC Home una piccola rubrichetta di shareware, tutto per darvi sempre di più fino ad arrivare magari a uscire in pianta stabile con due CD o un DVD. Chi può dirlo!?! Certamente quando i tempi sono maturi le rivoluzioni vanno fatte, tutti gli altri poi seguono a ruota. Continuate a seguirci e non ve ne pentirete, parola di boy-scout.

Il primo CD-ROM

Nell'ottobre 1994 PC Game Parade usciva per la prima volta in due versioni: quella classica con ben due floppy da 1,44 Mb e quella con CD-ROM. Ora, non è per vantarsi, ma come sempre ci siamo dimostrati all'avanguardia rispetto alla concorrenza. PC Game è stata di fatto la prima rivista italiana con CD-ROM allegato, ora invece ce ne sono una valanga e non sempre riescono a sfruttare a pieno il supporto ottico. Sul primo CD c'erano i demo di Dragon Lore, Under A Killing Moon, Little Big Adventure e Desert Strike, per un totale di 180 Mb!

PC Home

PC Home, che ora è solo una rubrica di PC Game Parade, ha vissuto una breve vita editoriale come rivista indipendente . Il primo numero è uscito nel Novembre 1995 in allegato a PC Game e PCWindows. PC Home era il nostro sogno, una rivista interamente dedicata ai programmi multimediali e al PC, visto come strumento di apprendimento, oltre che di divertimento. L'idea era ottima, come dimostrano tutt'oggi le vendite di riviste analoghe, ma forse i tempi non erano maturi, fatto sta che dopo cinque numeri, PC Home è tornata dentro a PC Game Parade e l'omonima rubrica si occupa ora di hardware per giocare e programmi interessanti che non siano etichettabili come "giochi".

Il ritorno dei morti viventi

Sorpresa! Sul CD di questo mese, trovate il primo floppy di PC Game Parade: ben 720 Kb di giochi PD per DOS e Windows. Il tutto si trova nella directory 'numero1' e per installarlo non dovete far altro che digitare il comando INSTALL. Una cosa interessante da notare è che quei vecchi giochi su un moderno Pentium sono praticamente ingiocabili a causa della velocità eccessiva, ma in fondo chi poteva al tempo immaginare che il PC avrebbe avuto questo incredibile sviluppo?

Una scena molto caotica del gioco. Come potete vedere, l'interfaccia di gioco (in questo caso quella Jupitiana) cambia a seconda della fazione.

Le forze terrestri in movimento verso un'installazione nemica. A giudicare dai radar non c'è la faranno...

La grafica di questo gioco è veramente grandiosa, ma l'engine come sarà?

Tanto per cambiare, ci vogliono invadere...

Il più classico dei temi, l'invasione aliena del pianeta, viene percorsa ancora una volta da un nuovo concorrente di Red Alert.

a cura di M.F. "Raistlin"

"Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...." Lo so, non c'è alcun nesso con il gioco in questione; vuole solo essere un tributo ad una 'famosa' saga spaziale che sta per tornare sul grande schermo (non ti arrabbiare Stefano, la prossima volta ne metto una di Star Trek....).
Facezie a parte, la Eidos, che si sta muovendo un po' in tutte le direzioni, prova a scalzare il 'potentissimo' Red Alert dal suo meritatissimo trono di miglior gioco di strategia/arcade esistente (almeno secondo me).
La storia, con molta fantasia, si impernia su una recente missione della NASA per raccogliere dati sul gigante gassoso del nostro sistema solare, Giove. La solita sonda viene lanciata sul pianeta e ci manda quante più informazioni può prima di essere cancellata dalla furia del pianeta.
Con nostra grossa sorpresa, Giove, considerato inabitabile ospita i Jupitiani, che hanno un corpo gassoso (manco a dirlo...). Senza indagare su come faccia il loro 'corpo' a non mischiarsi con il resto del pianeta, i cari vicini decidono (e qui c'è la grande innovazione, l'idea, il genio....) di invadere la Terra, uccidere tutti i terrestri e adattare a loro il clima (ci metteranno poco, visto lo schifo che fa....).
La press release decanta, con toni roboanti, le immense qualità del titolo. Quest'ultima, però, non contiene alcuna parte del gioco in se, ma solo alcuni filmati e varie immagini dell'interfaccia. Graficamente parlando è decisamente superiore a R.A.: la risoluzione è più alta rispetto a questo, inoltre, la grafica, sarà a 16bit (65000 colori). Non si contano poi gli effetti grafici aggiunti quali le luci, le fumosità, le tracce dei cingoli, le 'texture' dei terreni, la polvere sollevata dalle unità in movimento, i coni di luce, e molti altri ancora. Inoltre tutte le unità e le costruzioni sono state modellate e 'renderizzate' con strumenti ben conosciuti quali Lightwave, Alias e 3Dstudio. Un esempio del prodotto finito è l'immagine del Jupitiano; questa è la versione definitiva risultante dalla somma di quattro diverse immagini sovrapposte tra di loro.
Anche per gli effetti sonori sembra sia stato fatto molto. Infatti per aumentare la drammaticità di certe situazioni i volumi degli effetti cambiano; questo avviene soprattutto quando ci si avvicina o allontana da una zona di conflitto.
Il gioco, naturalmente prevede che si possa giocare sia con i Terrestri che con i Jupitiani (nella tradizione cominciata con Warcraft). Ovviamente ognuna delle due fazioni possiederà caratteristiche, interfaccia e unità diverse. Dalla press release sembra anche che sia stato aggiunto un aspetto di gioco non presente nei predecessori (questa potrebbe essere l'unica vera novità, grafica a parte), ovvero la ricerca scientifica in modo da migliorare la propria tecnologia.
A detta di quelli della Eidos, inoltre, l'AI (intelligenza artificiale) di Conquest Earth è la più avanzata mai realizzata per un gioco e deriverebbe direttamente da una Neural Network! Questa AI cambierà continuamente tattica costringendo il giocatore ad adattarsi continuamente per non soccombere, eseguirà delle imboscate, sonderà le forze nemiche per cercarne i punti deboli e potrebbe anche creare degli attacchi fittizi come diversivo per distogliere l'attenzione e attirare le forze nemiche altrove. Se ciò si dimostrasse vero potrebbe rendere più impegnativo (e quindi più divertente) il misurarsi con essa.
Rimane, ovviamente, da vedere se il gioco in se sarà valido sotto gli aspetti tecnico e di giocabilità e non il solito ammasso di grafica con niente dentro. Se tutto va bene, il mese prossimo avremo la risposta. Sperem....

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO SE:
- L'intelligenza artificiale sarà veramente "intelligente"
- L'interfaccia sarà semplice e intuitiva
- Ci saranno una discreta varietà di situazioni

OPPURE UN FIASCO SE:
- Si limiterà ad essere il solito clone
- L'engine sono sarà all'altezza.

Conquest Earth

Marzo '97

Windows 95

strategico/arcade

EIDOS INTERACTIVE

Il nuovo modo di concepire la città

Avete dato un'occhiata al logo della software house produttrice di questo titolo? Non vi ricorda niente? I tempi del C-64 e dell'Amiga non vi fanno venire in mente qualcosa?

di Stefano Gradi

Quando ho saputo che Mark Cale (attualmente General Manager della System 3) veniva a trovarci in redazione, non ho saputo trattenere la mia gioia. Perché? Beh, in queste righe non posso spiegarvelo, ma se andate a leggere il contenuto del box qui a fianco, capirete il motivo di tanta euforia; adesso devo descrivervi il gioco che il buon Mark ci ha presentato. Constructor è un gioco di strategia e gestione delle risorse economiche e naturali di un territorio che prende spunto da concetti già visti in giochi come Sim City e Transport Tycoon.
Il vostro ruolo nel gioco consiste nell'essere un nuovo imprenditore con a disposizione qualche soldino e un terreno sul quale è possibile edificare una nuova città. Il vostro obiettivo è quello di rendere il più possibile estesa la città e far sì che la vita per gli abitanti sia felice e gioiosa. Per riuscirci avete a disposizione tantissimi metodi, leciti e non. All'inizio dovete necessariamente costruire un cantiere e una fabbrica, questo per essere in grado di costruire edifici e altri stabilimenti. Vi serviranno, per esempio, cementifici, acciaierie e segherie per produrre la materia prima di cui avete bisogno. Con il progredire del gioco, tutto quanto costruite può essere ammodernato per permettervi di restare al passo coi tempi.
All'inizio è anche molto importante costruire delle case, queste verranno subito abitate e voi avrete sempre più forza lavoro disponibile.
Acquisendo esperienza con le costruzioni, sarete in grado di realizzare prodotti sempre più evoluti: un tranquillo paesino di provincia con case in legno, può diventare (in un ragionevole lasso di tempo) una metropoli finanziaria costituita da grattacieli. Detto così può sembrare una versione riveduta di Sim City, il vostro unico compito sarebbe quello di gestire bene le risorse da voi create e far contenti i cittadini. E invece no, dovete infatti sapere che in Constructor non siete soli: degli agguerriti avversari vi contenderanno la supremazia all'interno della vostra stessa città; e se questi non bastassero, vi ricordo che la criminalità, le disgrazie e le avversità naturali esistono (purtroppo) dappertutto. Gli avversari possono essere controllati dal computer o da persone fisiche, di solito effettuano azioni di disturbo mandando yuppies a disturbare un vostro quartiere, danneggiano le fabbriche e i cantieri, provocano incidenti. Sta a voi istituire un efficiente corpo di polizia, di vigili del fuoco o qualcos'altro, l'importante è che non vi facciate schiacciare dall'arroganza dei vostri vicini. Per farvi un esempio, vi dico che tra i "disturbatori" ci sono il Clown Killer (come quello di IT), lo Psycho Killer (un assassino schizofrenico) e il Burglar (un uomo enorme che si diverte a spaccare tutto).
Constructor permette di selezionare anche gli scenari e gli obiettivi finali che dovete raggiungere, in tutto quattro diversi, vediamoli con ordine.
1) Supremazia territoriale: dovete occupare la maggioranza dei terreni disponibili nello scenario selezionato (ricordatevi che potete anche perderli).
2) Ricchezza: dovete guadagnare un certo

La casa degli hippy. Quando escono diventano insopportabili: sistemano il loro impianto stereo a tutto volume e non lasciano tranquilli i cittadini.

Un bel quartiere residenziale, notate la varietà architettonica delle ville; ognuna può poi essere abbellita da diversi "gadget".

Una volta questa era una zona tranquilla. Date un'occhiata a cosa stanno costruendo dall'altra parte della strada: i personaggi che vedete vicino al cancello sono i futuri vicini di casa, casinisti e delinquenti.

Sono appena stati costruiti due lussuosi residence, il cartello indica che devono ancora essere venduti, a caro prezzo, naturalmente.

Un bel cantiere pieno di operai che lavorano alacremente, non appena avranno finito, avrete l'opportunità di guadagnare ancora.

Il fantasma è uno dei vicini più odiati da tutti, durante la notte vaga per il quartiere terrorizzando gli abitanti.

ammontare di denaro in uno specificato lasso di tempo.
3) Esperienza: dovete essere i primi a possedere una costruzione per ogni tipo disponibile all'interno del gioco (se non mi sbaglio sono oltre quaranta)
4) Bravura assoluta: dovete ridurre in bancarotta tutti i vostri avversari.
Come potete constatare, la possibilità di avere scopi finali diversi (e soprattutto una fine), aggiunge varietà e profondità a un genere già occupato da molti altri titoli, si spera solo che tutte le promesse vengano mantenute.
Oltre agli edifici, potete anche "generare" persone con caratteristiche particolari; oltre ai già visti "disturbatori", ci sono anche altre categorie come i gangster (non serve specificare quale sia la loro condotta di vita), Mr Fixit (un cowboy riparatore, è in grado di rompere più cose di quante ne aggiusti), i fantasmi (che di notte spaventano gli abitanti), gli hippies (casinisti e rompiscatole) e tanti altri ancora, da scoprire man mano che il gioco prosegue. Ogni personaggio è caratterizzato da animazioni e suoni specifici, potrete quindi riconoscerli subito e farvi due risate (non ve l'ho ancora detto, ma l'umorismo è presente in maniera decisamente massiccia in Constructor).
Sempre per rendere il gioco adatto a ogni utente, sono presenti due diversi livelli di interazione: il primo limita il controllo alle risorse e all'economia, il secondo è più profondo e vi permette di controllare ogni personaggio presente impartendogli istruzioni sul lavoro da compiere. In questo secondo caso le comunicazioni avvengono tramite video telefono e la grafica risulta più ravvicinata all'azione. La grafica è naturalmente in alta risoluzione e fa ampio uso di immagini renderizzate; lo stesso rendering si trova in tutte le sequenze animate che spaziano da semplici descrizioni degli oggetti a dialoghi con i vari personaggi. La visuale è isometrica, come nella maggior parte dei giochi di questo tipo, è possibile zoomare a piacere; particolare interessante è rappresentato dalla trasparenza che acquisiscono gli edifici quando selezionate una zona coperta alla vostra vista.
E' stata data grande importanza al gioco in rete, possono essere collegati fino a quattro computer.

Constructor

Primavera 97

Windows 95

Strategico

Halifax

ZOOM IN

PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO

✗ Potrebbe essere un successo perché aggiunge originalità a titoli come Sim City.

✗ Le variabili a disposizione sembrano essere veramente tante, dovrebbero contribuire a non fare annoiare il giocatore, anzi.

✗ La possibilità di avere quattro obiettivi diversi potrebbe dar vita a una sorta di quattro giochi in uno, ogni partita dovrebbe essere una storia a sé stante con tattiche e strategie sempre diverse.

PERCHE' POTREBBE NON ESSERE UN SUCCESSO

✗ Titoli come Constructor si rivolgono a una stretta cerchia di utenti, non tutti potrebbero riuscire a capirlo.

✗ Completare gli obiettivi potrebbe essere un'operazione molto lunga e laboriosa e se Constructor non fosse appassionante, lo si potrebbe abbandonare dopo qualche ora di gioco.

Sulla vostra destra potete vedere uno dei tanti pannelli informativi; in questo caso è il radar che vi segnala il numero di terreni che possedete.

Una schermata statica informativa, in questo caso avete tentato di selezionare una centrale di polizia che ancora non avete costruito.

Avventura bagnata,

L'acqua scarseggia, la città non galleggia.

a cura di Gianluca Tosca.

Vi prego sinceramente di scusare il mio gretto umorismo su quella che, sempre premesso che tutto sia esistito, forse è stata una delle maggiori catastrofi naturali mai avvenute. Certo non avrei il coraggio, pur incontrandone uno, di dire ad un Atlantide cose del tipo: la tua città fa acqua da tutte le parti, se non è zuppa è pan bagnato, queste strade avrebbero bisogno di una grossa lavata, l'acqua è un bene prezioso non sprecarlo, i tuoi fiori avrebbero bisogno di un po' d'acqua, ma qui non piove proprio mai, e via dicendo. Non è comunque di questo che Atlantis si occupa, infatti quando sarete voi ad avere il privilegio di visitarla, la leggendaria città (anche se a quanto pare si trattava di un continente) sarà ancora intatta in tutto il suo splendore e la sua ricchezza. Il vostro nome sarà Seth (qui tralascio per buon gusto una serie di pessime battute sul fratello Oth e sul fatto che sono una famiglia di cardinali) di professione esploratore. Dovrete quasi sicuramente buttarvi in un'avventura che metterà a dura prova la vostra abilità. Siete da poco giunti ad Atlantide e trovate una ricchezza e un benessere collettivo impressionanti (anche se devo ammettere, pur ricordando il contesto storico che mi risulta un po' paradossale, il fatto che secondo i programmatori gli antlantei convivessero in situazioni decisamente opposte come la schiavitù e l'usanza di chiamarsi tra abitanti, schiavi compresi, compagni). Senza contare la presenza di una regina che addirittura era la prima sacerdotessa e rappresentante, tra i mortali della Luna, assieme al Sole le due divinità adorate da questo popolo. Questa breve riflessione mi permette di introdurvi in maniera più approfondita la matassa che dovrete dipanare in questa avventura. Come vi dicevo, il giovane esploratore Seth trova una città da favola, un solo piccolo problema si delinea impercettibilmente all'orizzonte, la regina Rhea (appena arrivata dalla serie "Sailor Moon", chiedete pure conferma a KDM, un vero esperto in materia) è scomparsa, o più precisamente è stata rapita. Da chi? Vi starete tutti chiedendo fremendo dall'impazienza... Che cavolo ne so io!?! Vi rispondo fremendo in quanto devo andare urgentemente in bagno. L'unica cosa chiara come il sole è che qualcuno si dovrà mettere a cercarla. Quando si dice il destino, sarete casualmente appena capitati nella città perduta e molto probabilmente, circa un miliardo di probabilità contro mezza, intraprenderete in tempo reale un'accurata investigazione sulla scomparsa della sovrana. Molto presto, così facendo, dovreste cozzare contro le indagini che il consorte della gran sacerdotessa ha avviato subito dopo la sparizione. Sarete immediatamente condotti da colui che vi sconsiglierà di proseguire le indagini e vi porrà la restrizione di non uscire dal palazzo. Immagino vi renda molto felici sapere che il buon sposo della regina comunicherà ad un suo fidato sgherro che vi vuole morti al più presto. Se al fatto appena detto sommiamo che nel governo di Atlantide era la regina a detenere appieno il potere, i più attenti di voi avranno certamente notato che ho sempre volutamente tralasciato di chiamare re lo schifoso che vorrà farvi fuori. La distinzione era così forte che rispetto alla regina il degno consorte, che tra l'altro mi sembra di aver capito rappresenti il sole, valeva come il famosissimo e amatissimo due di picche. Mi pare comunque un caso il fatto che le indagini reali si siano rivelate a dir poco inconcludenti. Incuranti dei "consigli" regi continuerete ad indagare e verrete gradualmente a conoscenza di cose sconvolgenti. Un fedele suddito di Rhea vi farà presto sapere che si sospetta centri col rapimento una setta, che già aveva minacciato Atlantide tempo fa. Una prova di questa tesi dovrebbe essere un orecchino maschile che troverete nelle prime fasi di gioco. La trama sarà sempre più complicata e voi dovreste trovarvi sempre più invischiati in qualche cosa molto più grande di voi. Mi sono dilungato in questo modo parlando

Mi sa tanto che succederà qualcosa di notevole.

Sì, mi sembra che prometta molto bene.

Non è un villaggio turistico, ma la mitica Atlantide.

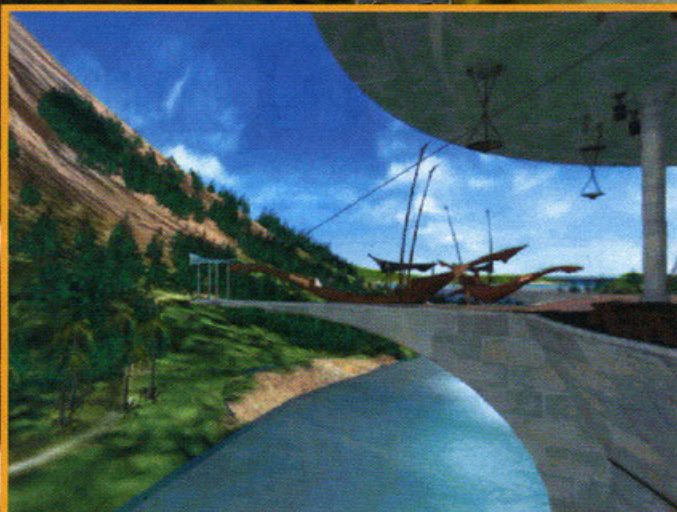
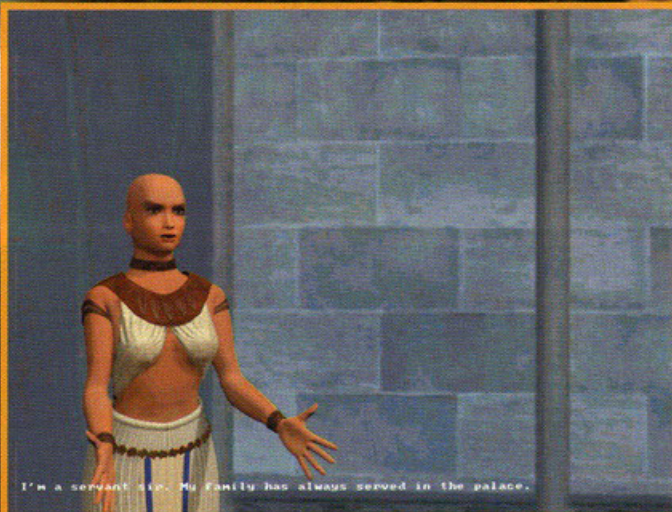
avventura fortunata

Spero non facciate mai questa fine poco piacevole.

Una cosa che non dovrebbe mancare è la varietà degli ambienti.

dello storyboard e del filo conduttore del gioco per cercare di dare un'idea esauriente di quello che dovrebbe essere un punto forte di questo prodotto: la varietà dei luoghi. La vostra investigazione vi spingerà a visitare tutti i continenti, dove dovrete affrontare le situazioni e gli enigmi più disparati. Il passaggio e soprattutto la scelta delle locazioni dove andare dovrebbe avvenire su una specie di mappamondo. Potrete girare di trecentosessanta gradi, come del resto durante tutta l'avventura, e scegliere le locazioni rappresentate dalla schermata che incontrerete appena arrivati. Nella demo che ho potuto testare, era presente una parte del gioco e in più molte locazioni dove era possibile accedere. In poche parole pensate di essere in una stanza, al centro, e di poter girare su voi stessi guardando in basso e in alto, senza però potervi muovere di un passo. Questi luoghi sono bastati a convincermi che una delle promesse del gioco, almeno a prima vista, dovrebbe essere stata ampiamente soddisfatta. La CRYO dichiara a gran voce una enorme varietà dei luoghi visitabili che, stando alle informazioni e a quel poco che ho potuto vedere io stesso, dovrebbe essere tangibile. Molto probabilmente vi sarà consentito scorrazzare attraverso tutti i cinque continenti e soprattutto in alcuni dei posti più misteriosi o che almeno non lasciano indifferente l'immaginario collettivo quali l'isola di Pasqua o intricate residenze di streghe, senza contare il polo dove sono convinto succederà qualcosa di grosso. A questo punto, non posso che soffermarmi un attimo a parlare della la boriosa realizzazione di questa mole di scenari. La tecnologia OMNI-3D consentirà la rotazione di trecentosessanta gradi quasi ovunque voi vi troviate, rispettando al massimo tutte la varie prospettive degli

Ho come l'impressione che questa non sia solo una stanza di passaggio.

Un po' di cultura non fa mai male e può salvarvi la vita.

Il porto della città, avete ragione manca il mare.

Una schiava che vi darà informazioni utili nella dodicesima parte.

oggetti e delle costruzioni che dovreste incontrare. Vi Ricordo che troviamo l'OMNI-3D anche in Versaille (PC GAME di Febbraio), pure quello prodotto CRYO e per di più riconducibile ad Atlantis per altri aspetti. Mi ricordo che nel gioco ispirato ai fasti settecenteschi francesi era presente qualche difettuccio grafico: durante il movimento (soprattutto verticale) alcuni oggetti subivano una lieve, ma abbastanza evidente deformazione. Sembra che questa nuova avventura non soffra di questo problema, tuttavia devo necessariamente precisare che innanzi tutto non ho certo potuto vedere interamente ogni singolo particolare del gioco, anche perché questo altrimenti non sarebbe un Work In Progress ma ci sarebbe un voto e tante altre belle cosine e poi che ci sono un paio di punti dove ho visto "inquadrature" strane, che ritengo però perfettamente corrette dal punto di vista prospettico. Tutto è realizzato in modo molto dettagliato e come sicuramente ricorderete accadeva nell'ultimo capitolo della saga di Zork o nel già citato Versailles, durante gli spostamenti le immagini vengono a perdere alcuni dettagli favorendo la fluidità e lo scorrimento, quindi mi sembra che non troverete scatti e rallentamenti dovuti alla realizzazione grafica. Naturalmente una volta che l'immagine ritorna statica, recupera tutti i dettagli persi in precedenza. Dovrebbe apparirvi chiaramente, e sono convinto non risultarvi sgradevole, quando avrete modo di fermarvi di fronte a un muro o comunque molto vicino ad un oggetto abbastanza grande e chiaro. Sono rimasto molto colpito (No, stavolta non mi è arrivato in faccia niente) da alcuni paesaggi che ho avuto modo di vedere, e che dovreste poter ammirare anche voi dalle immagini che ho scelto, perché mi ricordano tanto le cartoline piene d'insulti che mi mandano sempre i miei amici. Scherzi a parte, alcuni sembrano veramente i paesaggi delle cartoline, cosa che vedo senz'altro come un pregio, e riescono realmente a trasmettere l'idea di natura incontaminata e misteriosa che sicuramente si prefiggono. Per non parlare della difficoltosa realizzazione di tutte le varie strutture ed attrezzature, un misto tra il primitivo e il fantascientifico che la credenza popolare e non solo, attribuiscono ad Atlantide. Alla fine per quanto possano essere belli o stupefacenti, come preferite, gli ambienti vari non costituiscono da soli, a livello soprattutto tecnico, un gioco, perché esso dipende anche in gran parte dai personaggi. La realizzazione, piuttosto che il loro giusto inserimento nella storia e l'interazione con l'ambiente sono importanti quanto tutto ciò che gli sta intorno. Per questa epica avventura si è badato molto a tentare di migliorare ciò che è un po' la caratteristica buffamente negativa di molti prodotti di questo genere. Parlo solo delle avventure dove le parti costituite dai discorsi con gli altri personaggi non siano realizzate in FMV con attori in carne ed ossa. Insomma mi è sempre parso che questi ultimi (mi riferisco ovviamente ai personaggi) assumessero costantemente espressioni che un complimento potrebbe definire di legno. Non è affatto raro che un interlocutore impassibile ti parli dello sterminio di un villaggio, piuttosto che dell'uccisione di tutta la tua famiglia. Atlantis invece sembra aver sviluppato con un po' più di cura questa nota dolente. Intendiamoci, la faccia di legno sembrano averla un poco pure questi, ma l'applicazione del motion capture e del nuovo OMNI-SYNC,

Storia o leggenda? Boh!

ZOOM IN

Con lo scopo esclusivo di fare colpo su qualche ragazza lettrice di PCGP, sfoderando la mia enciclopedica cultura (nel senso che prima di parlare imparo a memoria la pagina relativa all'argomento) vi parlerò del continente perduto. Ne scrive il grande Platone in ben due dei suoi famosi dialoghi, Timeo e Crizia. "Oltre quello che oggi chiamano Colonne d'Ercole si trova un grande continente detto Atlantis o Poseidonis". In questo modo più o meno il grande filosofo ci introduce la mitica Atlantide, di cui fornisce anche frammentarie notizie su usi e costumi e sulla sua tragica fine. Gli atlantidi, a quanto dice Platone, erano un popolo molto evoluto, in grado di sfruttare perfettamente le enormi risorse che la terra offriva loro. Si parla di inesauribili giacimenti di metalli tra i quali il famoso Oricalco (che quasi tutti voi dovreste ricordare). Insomma questa mitica terra viene dipinta come un autentico paradiso, per la precisione un Eden quadrilatero lungo circa trecentosettanta chilometri e largo 185, ben protetto da montagne e da un gigantesco fossato, in parte opera umana e in parte opera naturale. Tutti vivevano felici e contenti addirittura senza la televisione e il calcio (almeno credo). Un brutto giorno, sempre stando alle opere del sommo sapiente, gli dei si sono seriamente infastiditi del fatto che i simpatici atlantidi, di origine divina, avevano alterato la razza con numerose unioni ai mortali. A questo punto gli scritti si fermano, ma posso azzardare l'ipotesi del tutto personale che abbiano deciso di usare Atlantide come una specie di bersaglio. Mia sorella sostiene la tesi secondo cui questa terra divenne regno di Poseidone e quindi fatto affondare in simpatia. L'unico punto certo è che, se anche fosse esistita, attualmente si sta facendo un bagno che dura da qualche secolo. Questo fatto giustifica che molte spedizioni siano state eseguite con la presunzione di aver individuato il misterioso continente. Tanto per citarne alcune: l'anno 1968 nell'arcipelago delle Bahamas vide la scoperta di rocce sul fondale marino che assomigliavano incredibilmente a strade, a nord di Cuba sembra vi siamo rovine sommerse apparentemente di marmo, a Sud della Florida potreste trovare una costruzione molto simile a una piramide, ovviamente sott'acqua. Degna conclusione di questo angolo culturale non può che essere un cenno alle maggiori tesi degli scienziati sulla scomparsa di Atlantide. La tesi che attribuisce la catastrofe ai ripetuti spostamenti dei poli, precisamente tre volte in centomila anni, è quella che alle orecchie profane può sembrare più verosimile, assieme alla teoria che vede in un corpo celeste il giustiziere del continente perduto. C'è anche chi ritiene che quel popolo sia stato rapito da una flotta di feroci extraterrestri. Questo me l'ha detto una bambina di due anni dopo aver visto X-Files, ma mi ha giurato che è vero.

Preso dalla famosa serie "Paesaggi finti da Cartolina".

Pensate a voi stessi sulla riva e a una ragazza che vi aspetta in barca per giocare a scacchi.

rende le espressioni facciali non proprio statuarie e, soprattutto nei primi piani, si può notare un'accurata sincronia tra voce e labbra (questo mi fa pensare che saranno cavoli per un'eventuale doppiaggio italiano). I movimenti sembrano decisamente fluidi e niente affatto innaturali, anche la mia visione si è limitata ad un numero abbastanza esiguo di personaggi. Azioni come il trascinare qualcosa da parte del protagonista le ho viste abbastanza scorrevoli. Sembra anche molto scorrevole la macchina volante ad energia telecinetica con la quale dovreste avere la possibilità di compiere qualche escursione.
A parte ovviamente alcuni momenti d'azione, il gioco dovrebbe essere essenzialmente costituito da enigmi di vario genere che costelleranno il vostro difficile cammino. Intuitivamente mi sento di dire che non dovrebbero esserci puzzle talmente innovativi da far gridare al miracolo.
Due tra i tanti che dovreste poter ammirare anche voi mi sembrano rientranti nei canoni delle ultime avventure prodotte.
Anche l'interfaccia dovrebbe suonarvi decisamente familiare, dovrete destreggiarvi con il cursore che inizierà a lampeggiare quando si passerete sopra qualcosa o qualcuno con cui interagire.
Questo è possibile che tolga qualcosa alla giocabilità, soprattutto se saranno molto frequenti le zone inaccessibili. Ritengo decisamente frustrante vedere magari una nicchia nel corridoio e poi scoprire quando ci passo di fianco che neppure mi ci fermo davanti.
Gli oggetti dell'inventario dovrebbero poter essere visualizzati con un tasto del mouse e azionati trascinandoli sopra ciò che devono attivare.
Ai dialoghi potrete invece dare solo un input iniziale, nel senso che dovrete solo scegliere la cosa o la persona di cui volete sapere, ed ascoltare attentamente tutte le battute che Seth e il suo interlocutore si scambieranno. Se per caso dovesse essermi assegnata anche la recensione di Atlantis, sto già tremando al pensiero di dovermi cimentare negli enigmi basati sui colori (come la sequenza giusta di leve colorate, che da sempre mi martoria e regolarmente vengo a trovare in ogni avventura, dalla più bella alla più schifosa).
Quel tipo di "problemi" sono sempre li che mi aspettano e io raramente riesco ad avere la meglio (forse a causa del tuo quoziente intellettivo!?! NdBDM). Vi confesso che sono il mio punto debole e oserei dire il mio incubo peggiore (frase che ho già sentito da qualche parte).
Ai pochi cui potrebbe fregare qualcosa questa mia debolezza, rispondo:" Non riesco ad azzeccarne uno di quegli enigmi perché sono daltonico furbone!".

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE...

✗ Notevolmente vario, per tutte le differenti tipologie di luoghi che si dovrebbero poter visitare, dal polo all'isola di Pasqua.
✗ Dotato di grande libertà di movimento, sempre che la divisione in capitoli non influisca negativamente.
✗ Di buona realizzazione grafica, i personaggi ad esempio hanno movimenti fluidi e sono ben caratterizzati.
✗ Molto interessante l'argomento trattato.

OPPURE...

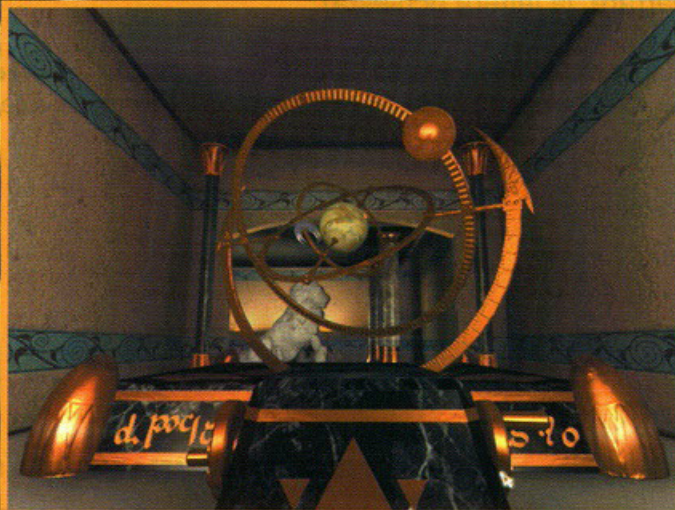
✗ Scarsamente interattivo, nei dialoghi ad esempio è possibile solo la scelta dell'argomento, il resto è automatico.
✗ Noioso, per la necessità di tornare in posti già visitati.
✗ Con qualche pecca grafica simile a Versaille, a causa dell'utilizzo del medesimo engine.
✗ Una copia di qualche gioco come Zork Nemesis, avendo molti elementi in comune con questo tipo di titoli.

Atlantis: The Lost Tales

APRILE 1997

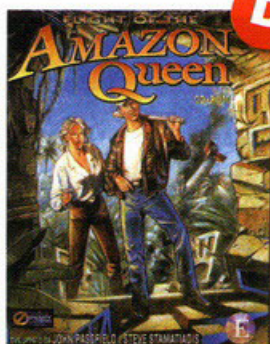
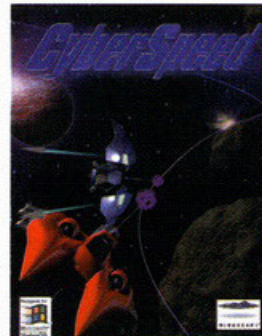
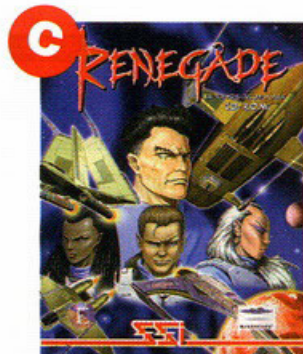
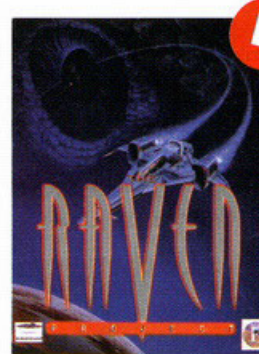
FORMATO
Windows 95 & Dos

Adventure

Ordinate gli ingranaggi e fate estrapolare alla macchina quattro uova.

Pianeti che girano, mi ricorda qualche cosa che succede molto spesso...

CHI SI ABBONA A PC GAME PARADE GIOCA GRATIS!

Endorfun
Verrete trascinati in un viaggio affascinante tra mondi dai colori vivaci e vibranti suoni jazz.

CyberSpeed
Una corsa contro il tempo e gli avversari su macchine volanti in uno scenario fantascientifico

Flight of the Amazon Queen
Un'avventura grafica animata, con più di 100 diverse locazioni grafiche e 40 personaggi

Renegade
Al comando di uno squadrone di Renegade dovrete distruggere gli invasori del Terran Overlord Government

The Raven Project
Sfrecciando su navicelle da combattimento dovrete sconfiggere gli alieni che sottomettono l'umanità

Desidero abbonarmi per un anno al prezzo di Lire **115.000** (invece di Lire 163.900). Inviatemi in omaggio il software (A) (B) (C) (D) (E) (barrare la lettera richiesta).

Ritagliare, compilare e spedire in busta chiusa a ***Editoriale Top Media, Via Espinasse 93 - 20156 Milano***, accludendo fotocopia del pagamento effettuato.

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

Cap .... Città .... Prov. ....

Telefono .... Fax ....

MODALITÀ DI PAGAMENTO (BARRARE LA MODALITÀ SCELTA)

☐ assegno circolare o bancario intestato a: **Editoriale Top Media Srl**

☐ vaglia postale intestato a: **Editoriale Top Media Srl**

UN ANNO DI PC GAME PARADE + UN GIOCO A SCELTA = SOLO LIRE 115.000

Il mondo è mio

Uno dei vostri umilissimi sudditi che parla a vostra signoria illustrissima.

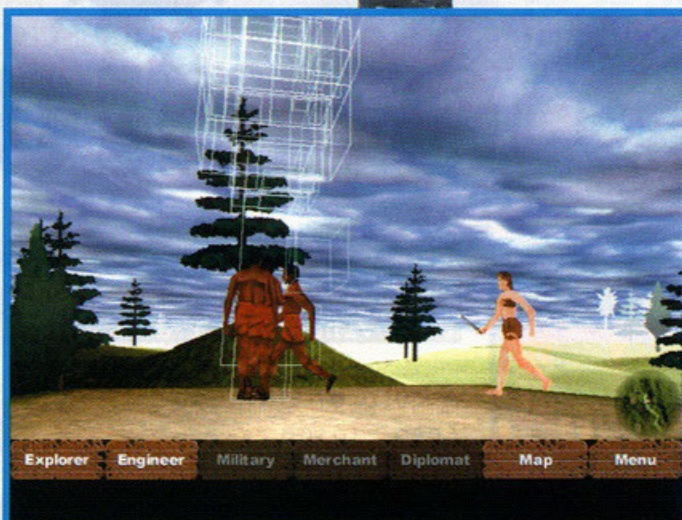
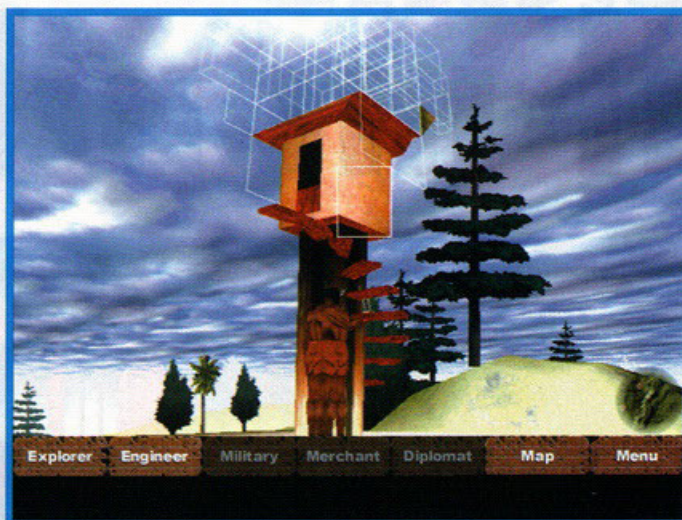
L'unico problema veramente grosso, è riuscire a convincere gli altri.

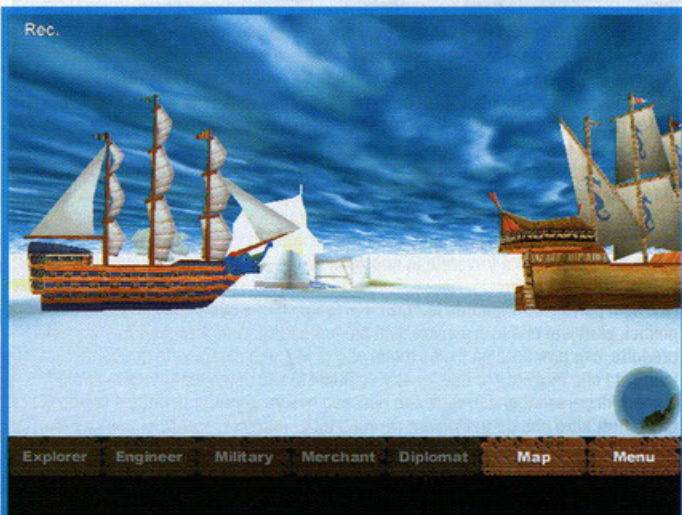
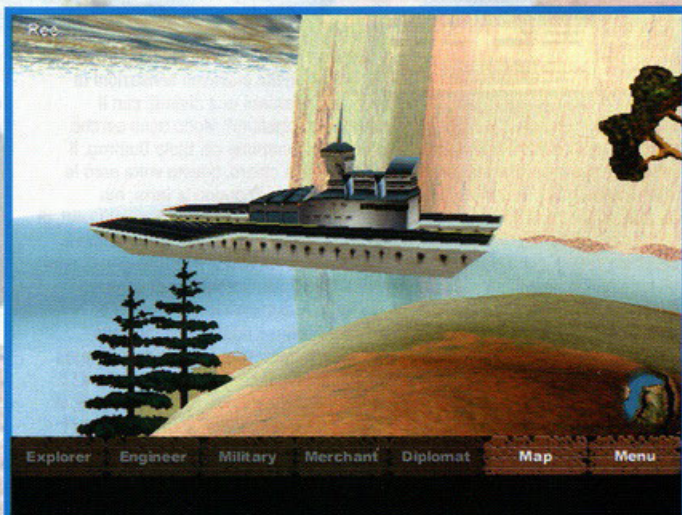
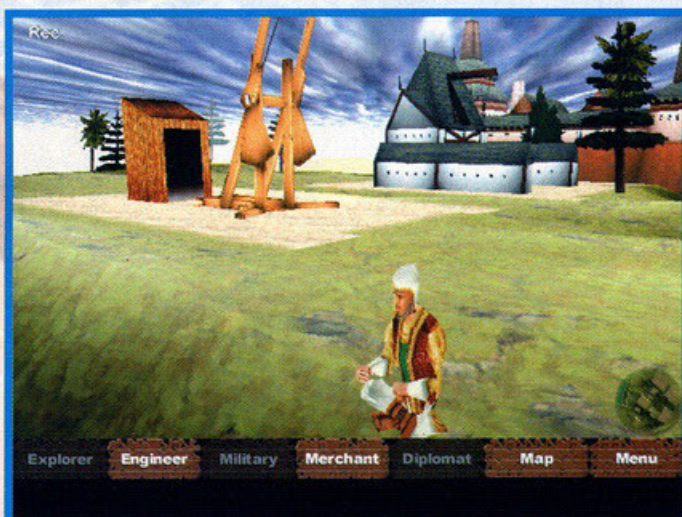
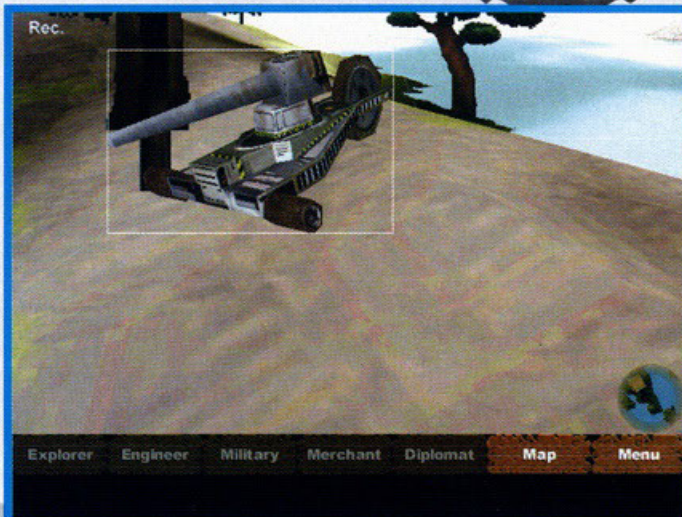
A cura di Gianluca "Dottor Zero" Tosca.

Temo che non tantissimi di voi si ricordino del celeberrimo personaggio, il Dottor Zero appunto, che era solito pronunciare questa piacevole e soprattutto pacifica frase in ogni occasione. Quando ero bambino, e parlo di più di dieci anni fa, seguivo fedelmente il cartoon dove il malefico dottore combatteva con un tipo dorato con la faccia da scheletro ed un mantello nero, si prendeva sempre quintali di "calate" (leggasi: mazzate sulle orecchie) a dire poco, ma immancabilmente, come la presenza nel compito in classe e/o esame dell'unico esercizio che non avete copiato sui bigliettini, costui pronunciava a suggello di ogni frase la fatidica affermazione che titola anche questo WIP. Immagino e spero siate tutti incuriositi da ciò che questo lungo preambolo comporterà. Non comporterà niente, ma se preferite la prossima volta posso parlarvi per dieci pagine della elettrolisi salina. Riverworld, un gioco veramente emozionante dove dovrete mettere a

Magia, due giochi nello spazio di uno

ZOOM IN

Non ditemi che avete anche solo per un secondo pensato che potessi finire senza parlarvi delle altre novità CRYO dei prossimi mesi. Invece l'avrei proprio fatto se chi di dovere non mi avesse riempito di sonore mazzate sulle gengive.
INTERVENTION: Vi ricordate delle piacevoli sensazioni di essere una divinità con il famosissimo Populous e il suo più perfezionato fratellino? Molto bene perché Intervention ha tutta l'aria di avere molte cose in comune col titolo Bullfrog. Il fatto che sarete un divinità mi sembra abbastanza chiaro, questa volta però le votre capaci mani, non si accontenteranno di tenere in pugno la terra, ma punterete dritti all'Universo. Potrete essere il Creatore, Demiurgo per i più colti, di ogni cosa e avrete a disposizione poteri a dir poco immensi. Anche voi tuttavia necessiterete di qualcosa, precisamente ciò che costituisce il fabbisogno di ogni divinità che si rispetti, la cosiddetta Mana. Vi dovrete premurare di adattare molto velocemente un mondo per la vita umana, occupandovi di risorse e cavoletti vari, in modo che i vostri fedeli prolifichino e adorandovi facciano schizzare le vostre riserve di Mana. Una volta formatesi le colonie dovrete pure regolarne la vita. Una serie di interventi divini, che spero per quanto riguarda i disastri naturali siano almeno una buona parte differenti dai titoli precedenti, vi permetterà di punire gli agnostici e magari fare qualche piccolo miracolo per i più meritevoli. Attenzione però a non far girare i pianeti alle vostre creature, con conseguente perdita di carica divina e di poteri per fare disastri. Quasi dimenticavo che molto probabilmente ci dovrete scegliere subito se far passeggiare le anime dei vostri animaletti, volevo dire creature intelligenti, per quieti viali del Paradiso o farli marcire all'Inferno. L'Universo, si sa, è molto piccolo niente di nuovo quindi se vi dico che oltre voi ci saranno altri Dei che volteggiano nell'infinità del Cosmo. Questi ultimi potranno, e voi fare lo stesso, attaccarvi direttamente o semplicemente lusingare i vostri fedeli con condizioni di vita e morte molto più favorevoli. Dovreste poter giocare questo 3D isometrico, oltre che contro il Computer, in rete fino a sedici e via modem fino a cento. Uscita Maggio 1997 per Finestre 95.
THE THIRD MILLENIUM: Forse a qualcuno di voi le previsioni per il terzo millennio non vanno affatto bene, presto dovreste avere la possibilità di cambiare di tutto. Fondamentale sarà la scelta del continente che dovreste guidare durante i cinquecento anni che sono poi anche la durata del gioco. Sembra avrete a che fare con numerosissime variabili, in tutti i campi che dovrete tenere a bada come appunto il leader di un continente deve fare. Fino a questo punto non si ha l'impressione di trovarsi di fronte ad una novità eclatante, piuttosto ad prodotto che abbia notevoli punti in comune con il vecchio Civilization, la situazione è in realtà un po' diversa. Dovrebbero essere a vostra disposizione un altissimo numero di proiezioni reali sulla vita del prossimo millennio, per rendere TTM il più realistico possibile e soprattutto per rendere verosimili l'enorme mole di variabili che tutti ci aspettiamo. Per farvene un idea vi basti sapere che il modo del duemila che troverete in questo prodotto CRYO sarà di un'eterogeneità veramente grandissima.
Non solo per quanto riguarda le razze o le religioni, ma compresi i vari sistemi politici, piuttosto che le organizzazioni più o meno segrete. Peculiarità di questo prodotto, che promette un livello molto alto di IA con conseguente difficoltà e longevità che dovrebbero mantenersi su buoni livelli, dovrebbero essere l'infinito numero di personaggi differenti che possono essere generati durante il tempo di gioco. Tutt'altro che da tralasciare saranno tutti i maggiori aspetti di una nazione come si deve. Parlo dell'aspetto economico che riveste nella vita reale un ruolo a dir poco fondamentale, di quello sociale che dovrebbe farvi tornare in mente tutto i guai che facevano i ribelli nel vecchio capolavoro Civilization, senza tralasciare affatto la demografia, perché si può avere un continente gigantesco, però se fa schifo e non ci abita nessuno, dovrebbe essere un po' difficile affermarsi sugli altri popoli.

Potrete vedere la costruzione degli edifici pezzo per pezzo.

Come un fungo cresceranno sempre di più, sempre più grandi.

durissima prova tutta la vostra abilità e reattività contando le gocce di clorofilla che cadono in tempo reale da uno dei tanti alberi lungo un fiume. Volendo essere precisi lo scopo non è propriamente quello, anzi oserei dire che è un tantino differente. Oserei dire anche che il modo in cui questo prodotto CRYO si presenta è un tantinello ambizioso. Pensate che dovremmo trovarci di fronte addirittura ad una nuova categoria di giochi. Non iniziate subito ad immaginare cose come essere risucchiati veramente dal Computer o simili al ponte ologrammi dell'Enterprise, perché la novità è decisamente meno radicale e soprattutto sul ponte ologrammi ci posso andare solo io che sono il capitano. Si tratta di un mix, avremo modo più avanti di stabilire se esplosivo o meno, tra strategia e azione. Cominciamo dall'inizio, Rivereworld si auto classifica come il primo, e fino ad ora unico, gioco strategico 3D in tempo reale. Vediamo un po' cosa vuol dire all'atto strettamente pratico. Sarete all guida di un popolo, e fin qui direi niente di nuovo, che all'inizio sarà piccolo, povero e primitivo, poi andando in là nel tempo dovreste riuscire a farlo progredire fino ad acquisire tecnologia da fantascienza, direi che pure adesso non c'è moltissimo di nuovo, tutto questo non dovrete farlo a turni ma riuscire a bilanciare le vostre azioni con il lento quanto inesorabile (ho sempre sognato di dirlo, ma non chiedetemi perché dato che non ne ho idea) scorrere del tempo. In pratica dovreste essere in grado di gestire la parte manageriale, e parlo delle risorse dello sviluppo tecnico e dell'esercito, in contemporanea con le battaglie o le esplorazioni. Non che nei prodotti anteriori a questo non doveste farlo, semplicemente qui sembra troverete aggiunta quella lieve frenesia di gioco che contraddistingue giochi puramente strategico militari come la saga di Command & Conquer o Warcraft, senza dimenticare tutti gli altri che per motivi di spazio non posso citare e ai quali faccio le mie più umili scuse (siete d'accordo anche voi che potrei andare a parlare in televisione, mi sembra di essere abbastanza servile). Immagino riusciate a farvi una vaga idea dell'entità di questo gioco. Immagino anche che le vostre conoscenze acquisite sui prodotti del genere che più si avvicina a questo vi traggano in inganno, almeno per quanto riguarda la veste grafica di Riverworld. Non si tratta più di un 3D isometrico o di una visione dall'alto in 2D alla Civilization: ora è stata studiata per voi addirittura l'alternanza di due differenti visioni, per permettervi di gestire meglio tutti le varie necessità del vostro impero. Una visuale in soggettiva, come ne trovate in ogni gioco alla Quake, dovrebbe accompagnare le vostre passeggiate tra i sudditi. Vedrete tutti i personaggi rappresentati in modo abbastanza realistico utilizzando il 3D Motion Capture, sperando che nella versione definitiva alcuni movimenti, sebbene non di rilevanza primaria, risultino un pochino più fluidi. La possibilità di giocare in soggettiva vi consentirà di curare al meglio i rapporti diretti come parlare ed assegnare un ruolo ad un individuo specifico. Ricordate i vari esploratori o militari o tutte le varie specializzazioni necessarie, questo vi sarà molto utile. La varietà dei personaggi dovrebbe aggirarsi oltre il cento, ognuno con le proprie abilità e particolarità che troverete semplicemente perseguendo uno degli scopi del gioco, esplorare e colonizzare la il maggior numero di territori possibili e soprattutto quelli più convenienti. A questo proposito come potevano mancare tutte le varie risorse dei terreni e gli edifici adatti a ogni

Sembrava ieri che avevano scoperto il fuoco ed ora eccoli ad esplorare i sette mari.

Una portaerei di concezione abbastanza futuristica, spero non sia di un nemico.

Inesorabilmente e, spero per voi velocemente, il progresso muterà uomini e cose.

Notate in basso a destra, una piccola mappa della zona dove vi trovate.

vostro fabbisogno? Le prime che dovrete sfruttare al meglio per avere gli spiccioli con cui costruire i secondi, oltre naturalmente ad un quintale di cosine utili come l'esercito. Gran parte del vostro operato dipenderà dal livello tecnologico al quale siete giunti, dovebbero essere disponibili vari stadi tecnologici che vi porteranno dall'età della pietra fino alla scoperta di tecnologie ultra moderne che sarebbe meglio sviluppare molto prima dei popoli avversari. Ho potuto vedere alcuni mezzi decisamente futuristici, sempre utilizzando la visione soggettiva, e vi posso menzionare una portaerei a doppia pista che mi ha piacevolmente impressionato ed un carro armato dalle fattezze molto strane che mi ha piacevolmente fatto schifo. L'alternativa alla visuale in soggettiva sarà quella classica dall'alto per le manovre su larga scala, o più specificatamente per le battaglie, di cui dovrete impostare la tattica, o per una visione globale del regno. A questo punto voglio spendere due parole una mia impressione su questo gioco, essenzialmente perché se davvero ci troviamo di fronte al capostipite di un nuovo genere sarebbe da criminali tacere. Premetto innanzi tutto che non essendo la versione definitiva ancora tutto è potenzialmente migliorabile, poi volevo dire che una cosa mi è sembrata un po' troppo essenziale, o magari lievemente messa da parte in favore di qualche altro aspetto ritenuto più importante, la veste grafica. Non parlo certo della visuale "doppia" o delle animazioni, che alla fine spesso sono il punto debole di molti giochi, ma degli ambienti e degli oggetti che mi sembrano disegnati troppo alla vecchia maniera. Fine della nano riflessione (e se qualcuno dice che si adatta al mio cervello lo rivolto come un calzino!) (si adatta perfettamente al tuo cervello, per ciò che riguarda il calzino prima devi riuscire a ritrovarti i piedi... NdBDM). Stavo quasi dimenticando un vero tocco di classe quale la presenza, molto probabilmente come vostri ministri e generali, di alcuni dei personaggi che hanno segnato la storia del nostro pianeta. Avere Cristoforo Colombo o Attila al proprio servizio non è certamente cosa di tutti i giorni. Come secondo me non sarà uno straccio di semplicità avere a che fare oltretutto con le centinaia di oggetti e veicoli disponibili. Un ultimissima nota per dire che lo storyboard è ispirato ai racconti di Philip J. Farmer.

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE...

✗ Addirittura un genere di gioco quasi completamente nuovo.
✗ Bella la parte strategica con in più il fattore "tempo reale" che dovrebbe renderlo più immediato.
✗ Vario e ampio in modo decisamente soddisfacente, anche nella tecnologia e nelle unità.

OPPURE...

✗ Molto caotico, senza un attentissimo bilanciamento delle due parti (strategia e azione).
✗ Non proprio curatissima la parte grafica, soprattutto guardando agli altri prodotti.
✗ Necessario un lungo apprendimento per padroneggiarlo completamente.

Le visioni dall'alto sembrano sviluppate in grafica molto essenziale.

Riverworld

Maggio 1997

Windows 95 & Dos

Strategico

Massacrare è un piacere, ma senza missili che piacere è?

Questo è l'equivalente dell'ascia di Quake. Immancabile.

Rispetto alle altre armi è poco più che una pistola.

È un macello!

Una semplice equazione per comunicarvi che c'è ancora qualcosa da salvare, molto più grande di una principessa.

a cura di Gianluca Tosca.

Il vostro giardino è infestato da insetti grossi come pinguini? Ogni essere vivente più evoluto di un procariota vi usa come zerbino? Sovrapponendo tutti i di due di picche della vostra collezione si potrebbe raggiungere Nettuno? Il bullo del quartiere vi ruba i soldi con i quali comprereste PC Game Parade? La vostra ragazza vi ha lasciato per mettersi insieme al vostro migliore amico che vi ha venduto il computer per invitarla a cena? Il giorno del vostro compleanno una cretina vi ha fatto mangiare un panino di un metro ricolmo di cioccolato, e per voi il cioccolato è come l'aglio per i vampiri? Non disperate, perché è l'universo intero che stavolta ha bisogno di voi. Si narra di una pianeta dove viene estratta la maggior ricchezza della galassia, il Mazrium. Si narra anche che una malvagia quanto "mica scema" entità aliena si sia insediata nella fortezza sotto cui avvengono le estrazioni di ciò su cui si basa il commercio dell'intero universo. Si narra infine che qualcuno dovrà andare là, non certo per vendere enciclopedie. Il punto principale riguarda chi dovrà farsi questa trasferta sottoterra. Ebbene, dovreste avere tre, dico tre, personaggi da poter scegliere prima di vedere il sangue scorrere a mari. Don Blaze, esperto di miniere col suo fido Strident Laser, Kamchak (che non so perché mi fa venire in mente Risiko) un eroe guerriero armato del Photon Bolt ed Eleena con il suo Ripper Disk, formoso mercenario donna che la EIDOS, dopo il successo di Tomb Raider, non poteva certo far mancare. State pure tranquilli, non avete visto male o ancora peggio non ho sbagliato a scrivere, effettivamente ogni personaggio sarà caratterizzato da un'arma differente che avrà con se già dall'inizio dell'avventura. Veramente le armi peculiari dei tre eroi sono due ma data la quantità di mostri fortunatamente presenti in questo tipo di giochi le armi che non necessitano di proiettili, tipo l'ascia o i calcioni che dovreste aver in mente molto bene, non sono molto usate e hanno poco più che un valore puramente estetico. Durante le vostre peripezie nel sottosuolo avrete modo di acquisire, come in ogni devast'em up (libero adattamento) che si rispetti, molte e nuove armi. Dopo la cocente delusione di Quake per ciò che riguarda le armi (non mi piacciono, non mi piacciono e non mi piacciono!), spero vi farà piacere apprendere che Eradicator dovrebbe fregiarsi di un numero veramente considerevole di "mezzi persuasivi". Precisamente dovrebbero esserci venti nuovi gingilli come una sorta di lanciafiamme, un lanciamissili, una bomba semovente e una cosina che lancia bocce piene di Napalm. Dovreste poterli usare attraverso venticinque livelli densi di mostri e power up di tutti i tipi, per quanto alcuni di essi mi ricordino, almeno come impostazione, quelli presenti in Duke Nukem. Anche l'engine mi ricorda molto quello di Duke, anche se la quantità di texture applicata ai fondali di Eradicator mi sembri un pochino inferiore al titolo 3D Realms. Non dovrebbe mancare ovviamente la modalità multiplayer che dovrebbe permettere fino a otto assetati di sangue di spappolarsi contemporaneamente. Riservo l'ultima parte di questo WIP per parlare espressamente delle novità che la EIDOS dovrebbe inserire in questo gioco. Prima fra tutte la presenza in ogni livello di una missione primaria da svolgere cui l'annientamento dei cattivi di turno fa solo da abbondante contorno. Non pensate di trovarvi di fronte, magari dopo un'ora di massacro totale, a enigmi complessi come l'ultimo capitolo della saga di Zork, ma tuttavia già dal terzo stage vi dovreste trovare in una situazione all'atto pratico non difficile da gestire, ma neanche così immediata. Avrete anche la possibilità di scegliere tra due differenti tipi di visuali, quella classica in soggettiva e un'altra alle spalle del personaggio da voi scelto, quest'ultima mi sembra però un po' caotica e poco precisa. Accennandovi della mappa che dovreste avere a disposizione, non posso tralasciare la presenza di molti interruttori che attivano e disattivano, sistemi si sicurezza, campi di forza e simili.

La mappa, utile anche per scovare le locazioni segrete.

Eradicator

un di del 1997

Windows 95

Arcade

EIDOS

LEADER

POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO SE...

- La dinamicità di gioco sarà elevata.
- Non mancherà varietà di situazioni.
- I livelli saranno congegnati in maniera intelligente.

OPPURE NO SE...

- Sarà il solito clone mascherato da "evoluzione del genere".
- L'engine creerà confusione nella gestione della visuale di gioco.

SPECIALE LONDRA

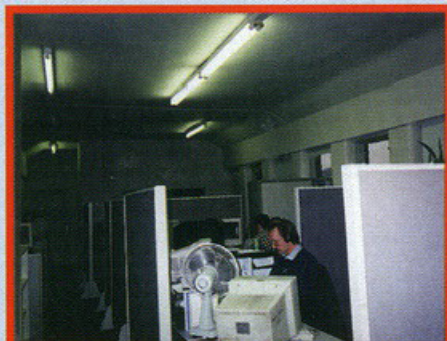
Benvenuti a Sheffield

Ed eccoci arrivati alla grigissima Sheffield!!!

Ed ecco uno dei programmatori di Hardware, interessante gioco spaziale dalla grafica accattivante. Se pensate che questa stanza sia disordinata dovreste vedere camera mia, o meglio, la redazione in chiusura numero…

Non vi è mai capitato di prendere un appuntamento alla cieca!?! Beh, a me sì, e vi assicuro che scoprire che il meeting in questione si tiene a due ore e mezzo di treno dal posto dove vi trovate non è proprio una notizia consolante. Fidatevi...

a cura di
Stefano "BDM" Petrullo

Ed eccoci al primo reportage da Londra; il buon Andrea Simula dovrebbe aver realizzato un fascione veramente bello, ma nell'attesa di saperlo apriamo questo primo servizio con una visita agli uffici della Gremlin Interactive. Dovete sapere che a volte capita che il mio malato cervello sforni delle idee veramente malsane. Questo viaggio a Londra, commemorativo del cinquantesimo numero di PC Game Parade, è saltato fuori quasi per caso durante la chiusura del numero di gennaio quando, preso da un impeto di intraprendenza, ho deciso di cogliere l'occasione della visita all'Interplay (già pianificata da tempo) per prendere appuntamenti anche con altre software house.
Il problema è stato la mancanza di tempo materiale per pianificare il tutto prima dell'effettiva partenza per Londra: ed eccomi quindi nella stanza dell'albergo a cercare di approntare il più alto numero di meeting possibili.
Quantunque sia vero che viaggiare è una cosa

Questa è la stanza dove viene testato il sonoro dei vari giochi, tutto sembra tranquillo (ed effettivamente lo è visto che tutti indossano le cuffie).

Questa foto si commenta da sola, l'entrata di una delle software house più "vecchie" del settore. Notare l'attaccamento degli inglesi al logo: 4 solo sull'ingresso.

Mi rendo conto come questa foto non significhi nulla, però mi piaceva la prospettiva (eppoi Zool su Amiga mi piaceva e anche su PC non era male).

Questa stanza contiene quattro Onyx: degli scatolotti viola della Silicon Graphics utilizzati, tra le altre cose, anche per sviluppare nuove tecnologie (come per esempio la sincronizzazione del suono con il movimento labiale) da utilizzare nei prossimi prodotti.

notevolmente affascinante per accrescere la propria cultura personale, è anche vero che spararsi due ore e mezzo di treno senza avere la più pallida idea di che posto stiamo per visitare può essere un attimino stressante. Vista comunque la mia proverbiale tenacia mi sono puppato le due ore di "rotaie" senza colpo ferire.

Gli uffici della Gremlin sono decisamente fuori mano, questo l'abbiamo capito, ma comunque c'è da dire che ci troviamo di fronte a una delle software house più intraprendenti degli ultimi mesi: i progetti che vedrete elencati qui di seguito dal buon Diego sono tutti in via di realizzazione all'interno dell'edificio che occupa la sede della storica società.
Come potrete vedere dalle foto sparse in questa pagina la Gremlin possiede proprio tutto in loco: studi di registrazione e doppiaggio audio, sistemi per il motion capture, costosi sistemi Silicon Graphics (tanto cari ad Andrea Simula), esiste una grossa ala degli uffici dedicata al play testing intensivo dei prodotti ecc.
Una volta arrivato sono stato accolto da Michelle Kelso, gentilissima assistente di Steve Leigh il quale, avendo intuito che i quaranta minuti di ritardo accumulati dal sottoscritto avevano comportato il famoso "salto del pranzo", ha ben pensato di portarmi in un locale caratteristico di Sheffield a ingozzarmi a più non posso di buonissimo cibo.
Fatto questo, digerito per bene e finita la mia sigaretta (rigorosamente fumata nello stanzino apposito, un immondo sgabuzzino perennemente pieno di fumo e individui poco raccomandabili poi rivelatesi geniali menti della programmazione) ho cominciato a curiosare e, signori miei, ne ho viste veramente delle belle; ho avuto un tuffo al cuore nel vedere il vecchio logo della Gremlin Graphics, il manifesto pubblicitario di Monty Mole (chi se lo ricorda?), quello di Litil Divil e il grandissimo Zoop. Frammenti di storia che narrano un'evoluzione che ha portato la Gremlin ad avere in cantiere titoli eccezionali.
Un probabile seguito di Actua Soccer vi dice nulla?
Vi lascio comunque alle foto che si commentano da sole e a Diego che ha fatto un lavoro davvero magistrale con il materiale fornitogli... A te Diego.

Questa stanza insonorizzata è lo studio dove vengono realizzati i doppiaggi audio. Qui vediamo Steve Leigh intento a guardare le immagini di PC Game.

E chiudiamo questa carrellata di foto con l'immagine dell'archivio riviste. Come vedete PC Game Parade è ben in vista (ok, vi dico dove: terza riga dall'altro, ma anche dal basso, prima rivista da destra).

COD'A

MARIO TI REGALA TUTTO IL SAPERE DELL'ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE RIZZOLI !!!

Mario ti aspetta in tutti gli Athena Computer Shop con una nuova, fantastica sorpresa: l'Enciclopedia Multimediale Rizzoli 97. Un grande "classico" in versione CD-ROM, con migliaia di voci illustrate, collegamenti multimediali, video originali, brani audio, tabelle interattive, giochi di apprendimento: il tutto aggiornabile gratuitamente ogni mese via Internet. Un'autentica chicca, che Mario ti regala in esclusiva.

Ma non solo: con Mario troverai anche Internet Phone, per parlare via rete con tutto il mondo, giochi tridimensionali, una pratica guida all'utilizzo di Windows® 95, Norton Antivirus, il pratico traduttore Globalink Italian Assistant e un CD originale Microsoft®.

MILANO - Via S.ta Monica, 3 - Tel. 02/66100878
MILANO - Via della Sila, 6 - Tel. 02/2664650
CINISELLO BALSAMO (MI) - Via Robecco, 39 - Tel. 02/6124262
OPERA (MI) - Via F.lli Bandiera, 3 - Tel. 02/57600401
ROZZANO (MI) - Viale Isonzo, 67 - Tel. 02/57510500
SESTO S.GIOVANNI (MI) - Viale Marelli, 19 - Tel. 02/2482654
VILLAGUARDIA (CO) - Via Monte Rosa, 2 - Tel. 031/563704
MERATE (LC) - Via Trento, 1 - Tel. 039/9901469
CARAVAGGIO (BG) - Circ.Porta Nuova ang. Via Forcero - Tel. 0363/350188
SONDRIO - Via Nazario Sauro, 28 - Tel. 0342/218561-2
POZZO DI S.G. LUPATOTO (VR) - Via C. Battisti, 3/A - Tel. 045/8750984
DOMODOSSOLA (VB) - C.so Moneta, 55 - Tel. 0324/243178
MONDOVI (CN) - Corso Italia, 24/C - Tel. 0174/42992
ACQUI TERME (AL) - Via Marenco, 6/A - Tel. 0144/57784
IMPERIA - Via Nazionale, 73 - Tel. 0183/290823
SAVONA - Via Carissimo e Crotti, 16 r. - Tel. 019/808557-8
MODENA - Via Canaletto, 107 - Tel. 059/328178
TERNI - Galleria Nuova,1 (ang. P.zza Repubblica) - Tel. 0744/305525
ROMA - Via Barbiellini Amidei, 99 - Tel. 06/3057829
NAPOLI - Centro Direzionale Isola A3 - Tel. 081/5625193
NOCERA INFERIORE (SA) - Via S. d'Alessandro, 20 - Tel. 081/5177061
BARLETTA (BA) - Viale Manzoni, 9 - Tel. 0883/332026
CORATO (BA) - Via Crocifisso, 18-20 - Tel. 080/8984683

MARIO lo trovi anche nei migliori negozi di informatica (rivolgersi al Numero Verde Telefono 167-827158)

athena
personalità vincente
http://www.athena.it

Desidero ricevere maggiori informazioni sulla linea Mario

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

Tel. ....

Città .... CAP ....

Inviare a : Athena Informatica- Via S. Pellico,8
20089 Rozzano (MI) - c.a. Ufficio Marketing

PCPR

Notiziario della sera...

Cari lettori, ma soprattutto care lettrici, benvenuti al TG PCGP (altro che giochi di parole!!!). Ecco le notizie del mese: economia...Gremlin Interactive si lancia prepotentemente sul mercato dopo un periodo di apparente quiete!

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

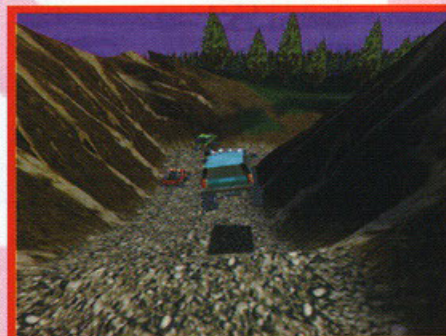
A quanto pare, a partire da Marzo, si prepara un periodo davvero prolifico per quanto riguarda le produzioni videoludiche: se i tempi verranno rispettati (ma la cosa mi sembra alquanto utopistica) e se le promesse riguardanti tutto ciò che è stato fatto vedere fino ad ora verranno mantenute (altro sospiro!), per un po' ne vedremo delle belle! Solo la Gremlin, infatti, ha in cantiere la bellezza di sette titoli con i quali spera di accingersi al più presto ad invadere le mensole dei negozi di videogames. Ma il punto che più mi fa pensare è che non abbiamo a che fare con giochini o esperimenti commerciali , ma con titoloni di richiamo e sequel di successi ormai già entrati di diritto nel pantheon dei classici...voglio dire, non che la cosa mi dispiaccia, anzi...ma riusciranno i nostri prodi programmatori d'oltremanica a riporre la stessa cura e la medesima attenzione in ciascuno dei neonati prodotti? L'ardua sentenza ai posteri...come dite? Sì, forse avete ragione...mi sa che l'ardua sentenza dovrò cominciarla a cercare io...anzi, credo di essere qui a scrivere alle due di notte proprio per questo, quindi vediamo di rimboccarci le maniche e cominciare, dato che domani mattina bisogna svegliarsi presto per studiare (Sigh!).

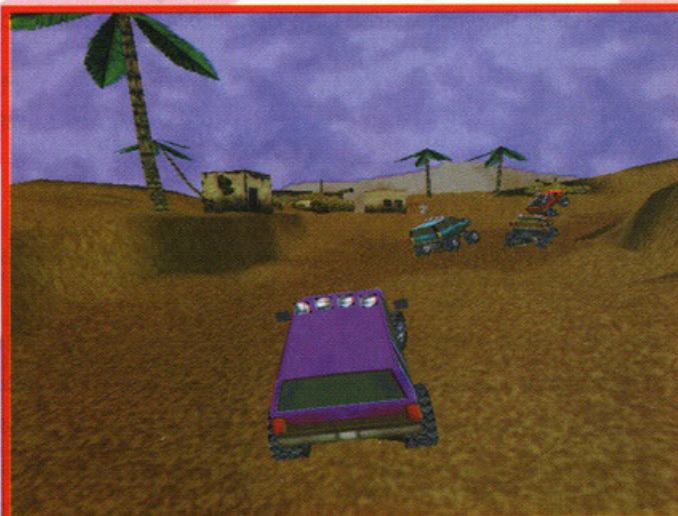
Una delle novità principali della nuova stagione è Hardcore 4X4. A questo punto i lettori 'meno reattivi' (eufemismo!) si saranno fatti assalire da un terribile dubbio: ma si tratterà di un CD interattivo a sfondo sessuale, in cui si potrà assistere ad un'ammucchiata dove niente è proibito, oppure avremo a che fare con qualcosa inerente alla guida off-road? Se qualcuno fosse ancora titubante davanti al sopracitato quesito, don't worry...la Gremlin, forse memore degli anni d'oro in cui riscuoteva un successo dietro l'altro su Amiga con la saga di Lotus Turbo Challenge, ha deciso di rituffarsi nel mondo delle quattro ruote (e che ruote!).

Come ormai avrete capito, in Hardcore 4X4 dovrete cimentarvi al volante di sei differenti fuoristrada lungo altrettanti circuiti. Se eravate abituati ai classici giochi di guida in cui bastava andare sempre dritto e dove l'importante era non mollare mai il tasto dell'acceleratore, beh...scordateveli! Questo titolo metterà a dura prova le vostre abilità di pilota, facendovi gareggiare lungo percorsi situati nelle zone più impervie del pianeta (chissà come mai capitano sempre a voi queste fortune...mah!): potrete così spaziare dalle desolate lande ghiacciate dell'antartico ad un cratere attivo su di un'isola vulcanica, dalla foresta amazzonica al Gran Canyon , dalle altissime vette di chissàddove al piattissimo deserto del Sahara...forte no? Ogni veicolo sarà particolarmente adatto ad affrontare un differente tipo di terreno e sarete voi a dover scoprire il giusto mezzo da utilizzare nelle diverse situazioni, proprio come nella realtà.

Prima di ogni gara, infatti, dovrete porre particolare attenzione anche ai particolari prettamente meccanici, come per esempio il tipo di trazione, il raggio di curvatura, il rapporto da usare, le sospensioni e addirittura il centro di gravità del veicolo: solo in questo modo sarete sicuri di poter adattare il vostro mezzo al particolare tracciato che vi accingete ad affrontare.

Il sistema di guida dei fuoristrada è semiautomatico e questo vuol dire che il giocatore avrà sem-

Mhhh...che abbia forse sbagliato strada?

Le texture applicate ai fondali fanno davvero un gran bell'effetto!

Come se i percorsi non fossero già abbastanza impegnativi, ci mancava solo quell'autotreno con le sue dannate casse!

Mi sa tanto che i programmatori dovevano aver dormito poco, quando hanno scelto i colori delle vetture.

Non c'è che dire...proprio una partenza coi fiocchi!

pre una piena padronanza di manovra, senza che il computer interferisca mai nelle sue decisioni influenzando la giocabilità del prodotto.
Potrete scegliere di cimentarvi in un intero campionato, di intraprendere una sfida contro il tempo oppure semplicemente di acquistare confidenza con i comandi, nella modalità Practice.
Le competizioni saranno suddivise in tre classi, a seconda della cilindrata dei mezzi che gareggeranno: più essa sarà elevata, più la corsa sarà impegnativa; inoltre, per poter accedere alla classe superiore, sarà necessario vincere tutte e sei le prove che costituiscono il campionato.
Un tocco di classe al tutto sarà dato dal fatto che le vetture non saranno indistruttibili, anzi...più incidenti farete con gli altri concorrenti o con gli elementi dei fondali, più il vostro fuoristrada si danneggerà compromettendo le sue prestazioni ed impedendovi di poterlo maneggiare con la massima precisione.
Per quanto riguarda l'intelligenza artificiale, i programmatori della Gremlin assicurano che il computer vi darà del filo da torcere; in questo senso, una peculiarità consisterà nel fatto che il comportamento dei diversi concorrenti dipenderà di volta in volta dalla particolare situazione e sarà influenzato da diversi fattori, come per esempio la posizione in classifica generale o l'andamento delle singole gare: sarà così possibile vedere partecipanti che - ormai irrimediabilmente esclusi dal podio - vengono colti da un raptus di follia, mettendosi a fare ostruzionismo nei confronti degli altri corridori...insomma, un comportamento completamente imprevedibile (come è normale che sia!).
Per quanto riguarda la grafica, potrete rifarvi gli occhi davanti ai fantastici ambienti realizzati in vero 3D texturizzato e alla grande cura che sarà riposta nella realizzazione delle vetture, le quali cercheranno di rispecchiare il più fedelmente possibile la realtà; la carrozzeria e le ruote saranno costituite da elementi grafici disegnati separatamente ed assemblati solo in seguito: solo così è stato possibile ottenere una così realistica simulazione del movimento delle sospensioni, frutto di mesi di studio sui modelli dei veicoli.
Nota di rilievo anche dal punto di vista del gioco in multi-player: mentre su un unico computer si potranno affrontare solo due giocatori (sfruttando l'opzione di split screen), nel caso in cui si disponga di una rete il numero di persone che potranno gareggiare contemporaneamente, salirà a sei.
Ade Carless, game designer della Gremlin (già autore di Normality NdBDM), ha affermato che l'ostacolo più difficile da superare nella realizzazione dell'intero gioco è stato il simulare gli effetti del ghiaccio e della neve sulle gomme dei fuoristrada, sulla pista antartica: il risultato di tanti sforzi è stato però un'eccezionale effetto di "perdita d'aderenza" che renderà più che ardua la tenuta di strada su questo circuito.
Se siete amanti delle simulazioni automobilistiche - dunque - questo titolo può proprio fare per voi, in quanto saprà miscelare in modo ottimale elementi prettamente arcade a sezioni più "strategiche" e realistiche come la gestione della meccanica nei veicoli e la scelta delle giuste traiettorie nell'affrontare le curve: solo un saggio bilanciamento di entrambe le componenti potranno permettervi di tagliare vittoriosi il traguardo.
Allora...ansiosi di poter mettere le mani su questo promettente prodotto? Beh, ancora un po' di pazienza, visto che Hardcore 4X4 sarà sugli scaffali del vostro rivenditore di fiducia a partire dalla seconda metà di Aprile.

No, non è un biscotto per cani! E' solo la mappa del tracciato nel deserto.

Hardcore 4x4

DATA	APRILE 1997
FORMATO	Windows 95
GENERE	Guida
SOFTWARE HOUSE	Gremlin
DISTRIBUTORE	Software & Co

ZOOM IN

PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO...

- ✗ Gran divertimento e longevità assicurati dalla modalità multi-player.
- ✗ Grafica iper-realistica.
- ✗ Libertà d'azione.

...E PERCHE' NO

- ✗ Forse sei tracciati e cinque avversari sono un po'pochi.
- ✗ Ripetitività nel dover affrontare sempre gli stessi concorrenti e gli stessi circuiti per arrivare alla classe di gare più elevata.

Ho la vaga sensazione che chiunque abbia avuto la bella idea di mettere della pubblicità in un posto come questo, non farà affari d'oro!

Notate l'effetto foschia sull'orizzonte...grande!

WORK IN PROGRESS

Passiamo all'actualità...

...22 bellimbusti nuovi di zecca cercano di portare di la Gremlin alla ribalta (o mrglio, alla ri-ri-ribalta) negli stadi di mezza Europa.

a cura di Diego 'Douglas' Cossetta

Dopo i grandi successi riscossi ormai quasi due anni or sono (mamma mia, come passa il tempo!!!) con Actua Soccer e soprattutto con Euro '96, la Gremlin ritenta la carta delle simulazioni calcistiche: che stia cercando di valutare il limite di assorbimento del mercato e di sopportazione da parte dei suoi clienti? Naturalmente scherzo...un gradito ritorno come questo sui nostri monitor, non può fare che piacere. Ma vediamo più da vicino se di vera novità si tratta! In effetti, più che di 'nuovo gioco' sarebbe più corretto parlare di 'lifting ad una vecchia gloria': come anche la software house inglese ammette, infatti, dopo una prima e superficiale occhiata si sarebbe portati a parlare di "mera operazione commerciale", e - onestamente - per smentire questa affermazione ci vorranno argomentazioni decisamente convincenti, ma cerchiamo di capire meglio cosa ci aspetta.

Iniziamo col dire che la prima e principale innovazione che ci si presenta (come, tra l'altro, dal titolo stesso del gioco si può perspicacemente intuire) è l'introduzione dei nomi delle squadre e di tutti i giocatori della Premier League, accompagnati da una notevole quantità di dati ad essi relativi. Sperando che le rose delle formazioni siano aggiornate agli ultimi eventi del calciomercato, ricordo che ogni calciatore sarà caratterizzato da specifici valori relativi alle diverse abilità e che questo garantirà il massimo realismo sul campo grazie alle differenti doti dei singoli.

Sembra che la Gremlin, questa volta, l'abbia buttata sul piano dell'estetica e così - come ciliegina sulla torta - oltre ad una confezione completamente ridisegnata, durante gli incontri potrete godervi (se così si può dire) lunghe ed accattivanti telecronache realizzate dal (forse in Inghilterra) famoso telecronista Barry Davies (confermo, la mattina che sono andato alla Gremlin ho proprio incrociato mister Davies che aveva appena finito la registrazione dell'audio NdBDM).

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, citando il titolo di un noto romanzo di Remarque, "Niente di nuovo sul fronte occidentale"...l'engine del programma è lo stesso utilizzato per Euro '96 e non ci dovrebbero essere innovazioni significative dal punto di vista grafico.

D'altra parte - come ormai di consuetudine nella nuova generazione dei giochi di questi ultimi mesi - una notevole possibilità di scelta sarà data nell'ambito del modo a più giocatori: si potrà infatti scegliere se giocare contro un proprio amico collegando due computer attraverso la porta seriale, se cimentarsi in una emozionante partita su una rete locale, oppure se sfidare qualcuno dall'altra parte del mondo via modem.

Actua Soccer Club Edition

DATA: APRILE 1997

FORMATO: Windows 95 & Dos

GENERE: Simulazione calcistica

SOFTWARE HOUSE: Gremlin

DISTRIBUTORE: Software&Co

Per tutte le squadre sarà possibile accedere ad una serie di statistiche e di informazioni relative al passato e al presente del club.

In conclusione? Beh, non ci resta che aspettare di vedere il prodotto finito per poter dare un qualsiasi giudizio, ma non penso di sbagliare dicendo che - per quanto il gioco potrà essere bello - non entrerà nella storia dei programmi che hanno dato una svolta radicale al modo di portare il calcio sui nostri monitor!

ZOOM IN

PERCHE' POTRÀ ESSERE UN SUCCESSO...

- Le statistiche relative ai giocatori forniscono quel pizzico di novità, anche al di fuori del terreno di gioco.
- L'engine di Euro '96 è ormai un successo collaudato...

...E PERCHE' NO.

...ma non comincerà a risentire del tempo, soprattutto davanti all'agguerrita concorrenza?

- Forse non a tutti potrebbe interessare il campionato inglese.
- La telecronaca - alla lunga - potrebbe diventare ripetitiva.

Va be' che Actua ormai lo conosciamo a memoria, ma nella press-release qualche foto del gioco vero e proprio potevano mettercela!

Ora potremo vedere negli occhi tutti i nostri calciatori, grazie a foto in perfetto stile 'figurine Panini'.

Come si vede da questo menù, è stata posta una grande attenzione sulla modalità multi-player.

...ed ora colleghiamoci col nostro inviato al fronte...

"Gli scontri ed i tafferugli nella regione di Nonsodovesiamo non accennano a diminuire, e la carneficina prosegue indisturbata...ma cosa resterà di questi anni '90?"

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Ragazzi, non so cosa dire...inizio a scrivere la preview di Hardcore 4X4, mi tornano in mente i magici curvoni a 200Km/h che facevo con Lotus Turbo Challenge II e poi - leggendo la press - vedo che pure lì si parla di Lotus...;parto con l'articolo su Reloaded, guardo le foto, la prima cosa che mi viene in mente vedendole è una versione 3D di Gauntlet...e te pareva se anche il PR della Gremlin non faceva paragoni col mitico titolo della U.S.Gold...non che la cosa mi dia fastidio, ma è abbastanza imbarazzante: sarà anche comprensibile, visti gli ormai quasi tredici anni di esperienza nel campo dei videogiochi (ebbene sì, ho seguito tutta la trafila...Intellevision, C64, Amiga, PC...ragazzi, quelli erano tempi!), ma comincia anche a sorgermi il dubbio che qualcuno stanotte mi abbia messo il pacco con le press sotto il cuscino ed io lo abbia assimilato per osmosi...oppure avrò un legame psichico con quelli della Gremlin? (Mah...roba da X-Files!) Comunque, lasciamo queste elucubrazioni a sfondo paranormale e passiamo a vedere cosa ci aspetta. Per chi non fosse amante delle console è doverosa una premessa: Reloaded è il sequel di uno dei più grandi successi per PlayStation, sfornati dalla software house inglese (Loaded, mai convertito per PC vista la scarsa potenza delle macchine di un tempo). Ora, invece, i tempi sembrano proprio essere maturi e così, come il suo predecessore - che tra l'altro non fu mai distribuito in Germania a causa della censura dovuta all'eccessiva violenza - anche Reloaded si propone di bissare questo incredibile successo. Grazie soprattutto all'esperienza accumulata per merito delle critiche costruttive raccolte dal primogenito della serie, questo secondo capitolo si allontana leggermente dallo stile "devasta tutto ciò che si muove senza neanche pensarci due volte" e così sarà possibile far fare un po' di moto anche alla materia grigia, grazie alla struttura di gioco leggermente più complessa e alla possibilità di interagire con alcuni personaggi (in perfetto stile RPG); ma non preoccupatevi, non si tratterà di un prodotto volto a scoprire nuovi geni (nel senso del plurale di "genio" e non di "gene") sulla faccia della Terra, visto che manterrà anche il carattere di devastazione totale, che ha reso tanto famoso il suo papà. La grafica sarà realizzata secondo una sorta di visuale 3D isometrica (un po' come quella usata da The Chaos Engine, insomma), e sarà arricchita da texture ed effetti da sballo!

Reloaded

DATA	Marzo '97
FORMATO	Windows 95 & Dos
GENERE	Shoot'em Up
SOFTWARE HOUSE	Gremlin
DISTRIBUTORE	Software 2000

Devastation!!! (Ditemi se queste esplosioni non assomigliano a quelle di Wing Commander!)

I livelli da completare saranno sei, così come i personaggi utilizzabili tra cui scegliere (sembra proprio che alla Gremlin questo numero piaccia molto!): ciascuno di questi ultimi sarà inoltre caratterizzato da mosse speciali (in uno shoot'em up? Mah...) e da un sacco di armi diverse. Comunque, siate fiduciosi perché sembra che Reloaded sia davvero divertente! Quando potrete giocarci? Beh, inizialmente il titolo era stato annunciato per Natale, mentre poi la data è stata posticipata a Febbraio...comunque qui non se n'è ancora vista l'ombra!

ZOOM IN

PERCHE' POTRA' ESSERE UN SUCCESSO...

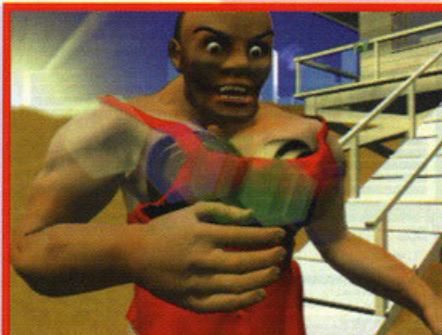
✘ Speriamo che l'azione sia saggiamente mixata ad un giusto pizzico di elementi RPG.

✘ Devastazione totale = divertimento assicurato!

...E PERCHE' NO.

✘ Forse che questo schema di gioco sia ormai diventato un po'obsoleto?

✘ Mi sa che se i livelli non saranno più che lunghi, si farà un po' troppo presto a completarli tutti e sei

Del poverino non è rimasto molto...

Devo dire che la tipa non mi acchiappa neanche un po'!

Ma quelli per terra cosa sono?...forse due sub-woofer giganti?

Apriamo la pagina dedicata allo sport...

... Il Milan, visti i risultati degli ultimi quattro mesi, ha indetto un concorso per la ricerca di un allenatore: e se foste voi i vincitori?

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Sapete, nella vita può accadere tutto! Quindi che ne direste di fare un po' di pratica nel caso in cui la fatidica chiamata dovesse arrivare? A questo punto, il problema da risolvere è: cosa usare per allenarsi? Sapete...il panorama dei videogiochi è ricco di programmi dedicati alle simulazioni manageriali calcistiche, e riuscire a districarsi in mezzo a questo marasma non sempre è facile! Ma allora perché non salire su un gradino e guardare all'orizzonte, in cerca di qualcosa di nuovo e di innovativo? Già, perché sembra proprio che la Gremlin sia pronta a lanciare sul mercato un prodotto di questo tipo e le premesse perché sia un gran successo ci sono tutte! Ma vediamolo da vicino.

Come molti di voi già avranno intuito, il titolo in questione è il quarto capitolo di una serie che la software house inglese è riuscita - nei primi anni novanta - a porre come metro di paragone per il suo genere. Nei tre anni trascorsi dall'uscita di Premier Manager 3 , però, la concorrenza si è fatta agguerrita e sotto molti aspetti il titolo di casa Gremlin è stato surclassato dai prodotti della nuova generazione.

E' così che - con il desiderio di riconquistare il trono perduto - il colosso di Sheffield di prepara a tornare nella mischia.

Il punto di forza di PM 97 sarà quello di permettervi di gestire anche il più piccolo ed insignificante particolare riguardante la vostra società: potrete così assumere e licenziare i raccattapalle, gli psicologi, i preparatori atletici oppure decidere di partecipare anche alla gestione economica del club: e chi non dovesse gradire questi ambiti non si dovrà preoccupare, visto che la scelta di poter gestire questi dettagli è opzionale.

Il programma sarà anche fornito di un aggiornatissimo database e - per quanto riguarda le partite vere e proprie - potrete scegliere se vedere solo i fatti salienti o se assistere all'intero match: in quest'ultimo caso sarete allietati dalla telecronaca del cronista della BBC Barry Davies (aridaie con questo Davies...ma non c'era lui anche in Actua Club Ed.? Che gli abbiano proposto un contratto onnicomprensivo vitalizio?).

Per quel che concerne le squadre, avrete la possibilità di allenare le quattro divisioni del campionato inglese, ma quello che non è molto chiaro è se saranno presenti anche i principali campionati stranieri (se quest'ultima opzione fosse presente, penso che avremo a che fare con IL gioco manageriale!): quel che appare invece certo è che i più famosi club del mondo ed i loro giocatori saranno inclusi nel database. Bene...detto questo non mi rimane che incrociare le dita ed aspettare fiducioso (visto che di pacchi - per quanto riguarda i giochi di calcio manageriali - ne ho già presi parecchi...e che forse non sono ancora riuscito a trovare il simulatore definitivo per completezza e cura nei particolari!)

Premier Manager 97

Per ogni squadra sarà possibile vedere le foto di tutti i giocatori: fantastico!

ZOOM IN

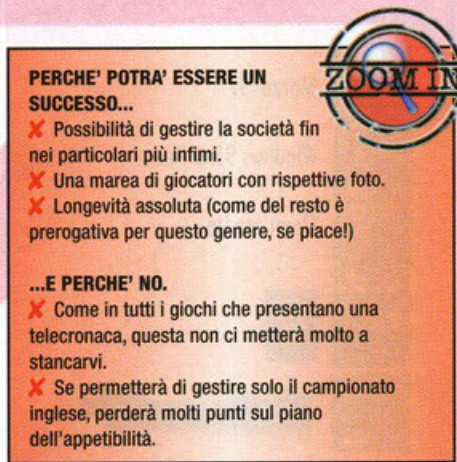
PERCHE' POTRA' ESSERE UN SUCCESSO...

- Possibilità di gestire la società fin nei particolari più infimi.
- Una marea di giocatori con rispettive foto.
- Longevità assoluta (come del resto è prerogativa per questo genere, se piace!)

...E PERCHE' NO.

- Come in tutti i giochi che presentano una telecronaca, questa non ci metterà molto a stancarvi.
- Se permetterà di gestire solo il campionato inglese, perderà molti punti sul piano dell'appetibilità.

Impegni passati, presenti e futuri: ma con un calendario così dettagliato, come si fa a dimenticarsi qualcosa?

Ecco la sezione dedicata alla gestione dello stadio: quasi quasi anche nella mia camera ci monto una lampada da un milione e mezzo di kilowatt!

Il completissimo menù che vi permette l'accesso a tutte i vostri ambiti manageriali

Chiudiamo il Tg con una notizia dell'ultimo minuto...

Sembra che la Gremlin s'interessi molto di "actualità". E' infatti in dirittura d'arrivo Actua Golf (e, pensate, siamo riusciti anche a vedere una versione provvisoria del campo senza ancora i giocatori!!!)

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Cavoli, figata! Se continuiamo di questo passo tra meno di tre anni potremo sballare tutti giocando ad Actua Backgammon e ad Actua Corsa coi Sacchi!!! Personalmente non vedo l'ora! Comunque...a parte gli scherzi...sarà che il successo dà alla testa? O forse alla Gremlin sono a corto di idee? O una terribile epidemia cerebrale ha contagiato i game designer della casa d'oltremanica? Scegliete voi quale sia la domanda più corretta, visto che tanto la risposta è sempre la stessa: stiamo esagerando! Non è giusto sfruttare una serie di richiamo come quella di Actua per cominciare a sfornare titoli a destra e a manca! Ok, Ok...mi calmo...in fondo a pensarci bene non c'è nulla di male nel produrre una simulazione di golf, ma di sicuro il primo impatto con la notizia dell'uscita di questo titolo, deve aver fatto storcere il naso a non pochi: perché? Ma per il semplice fatto che il marchio stesso "Actua" sia di per sé associato a qualcosa di dinamico, veloce...qualcosa di potente! Non per niente su tutti i depliant che recano il logo della serie Actua compaiono delle immagini di selvaggio movimento...un giocatore di basket che schiaccia a canestro, un calciatore che tira una minella in faccia al portiere, un tennista che serve a 200Km/h...mi spiegate cosa c'entra questo, con un omino che sfiora una pallina a 5cm. dalla buca? Almeno dategli un altro nome! Comunque, bando a questa dissertazione puramente filologica e passiamo ad una seria analisi del prodotto in questione...la cui qualità - come tra l'altro è giusto che sia - è completamente indipendente dal titolo che reca sulla confezione. Come ormai di consueto per i titoli appartenenti alle simulazioni golfistiche, anche l'ultimo nato di casa Gremlin sfrutterà la tecnica di realizzazione del motion capture, che permetterà un realismo devastante per tutto ciò che concerne i movimenti e le pose dei giocatori. E a proposito di consuetudine, sembra che negli uffici di Sheffield anche le cronache stiano riscuotendo un successone, visto che anche in questo caso le nostre partite saranno accompagnate e commentate da una voce fuoricampo (incredibile ma vero, sembra che non sarà più il magico Barry Davies a deliziarci con le vibrazioni delle sue vellutate corde vocali: questa volta, infatti, toccherà al cronista di golf Peter Alliss): questa volta però è importante sottolineare come la presenza di oltre 3000 samples differenti garantirà un commento ogni volta diverso e mai annoiante. Saranno disponibili un sacco di visuali da diverse angolazioni e il tutto fornirà un effetto molto "televisivo". Potrete scegliere se giocare a livello amatoriale o professionistico, ed in ogni caso potrete cimentarvi in 7 differenti percorsi per un totale di oltre 120 buche. Come ciliegina sulla torta saranno presenti le condizioni meteorologiche variabili, il progressivo deterioramento del green in relazione al tempo e la possibilità di giocare in rete fino ad un massimo di 4 partecipanti.

Actua Golf sarà nei negozi di tutta Italia verso la prima metà di Aprile...speremo!

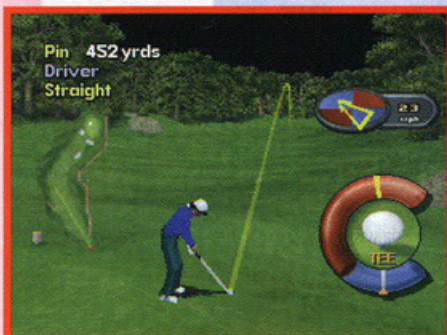
Actua Golf

DATA	APRILE 1997
FORMATO	Windows 95 & Dos
GENERE	SImulazione di golf
SOFTWARE HOUSE	Gremlin
DISTRIBUTORE	Software&Co

In occasioni dei diversi tiri potrete aiutarvi con una retinatura del green.

ZOOM IN

PERCHE' POTRA' ESSERE UN SUCCESSO...
- Grafica iper-realistica
- Un sacco di buche diverse da affrontare
- Fondali realizzati ad arte

...E PERCHE' NO.
- Eccessiva complessità di gioco
- La telecronaca, sebbene gli artifici adottati,

Per ogni tiro dovrete valutare ogni minimo dettaglio.

I fondali sono realizzati in modo splendido!

Tutte le regole di gioco sono completamente personalizzabili.

Osservate bene lo specchietto… non notate delle membra umane spalmate sull'asfalto?

Le due simpatiche mucche non sembrano rendersi conto di quello che sta per succedergli.

Pedestrian = points... = more points!!!!!!

I giochi che mi hanno intrippato di più sono sempre state le simulazioni automobilistiche, e nella mia lunga carriera di videogiocatore ne ho viste davvero di tutti i colori: ho pilotato macchine di Formula 1, da rally, go-kart, ho fatto lo stunt-man, ho avuto la possibilità di guidare vetture da sogno come Ferrari, Porsche, Lamborghini e anche veicoli assurdi come le specie di trattori di PowerDrift o del più recente Word Rally Fever... ma mai mi era capitato fra le mani un gioco dove per vincere non bisognava arrivare primi, ma solo uccidere innocenti e innocui passanti, siano essi esseri umani o animali (beh, in WRF potevo tirare sotto le pecore). Che dire quindi, appena BDM mi ha raccontato delle sensazioni di cattiveria provate giocando a Carmageddon ho cominciato a striscare e sbavare per tutta la redazione, quasi come fa Zolthar quando gli cade l'occhio sul calendario di Joanne Guest. Ma si sa, l'educazione è importante, così prima ho lasciato finire al caro caporedattore il suo particolareggiato racconto (voi non avete idea di quanto possa parlare a lungo Stefano quando l'argomento lo interessa... un consiglio, se mai lo doveste incontrare, non iniziate a parlare con lui di donne, andreste avanti per ore e ore ad ascoltare il suo monologo sulla "teoria cromosomica"), poi ho brutalmente e maleducatamente ravanato in mezzo al materiale che aveva portato da Londra per agguantare il materiale riguardante il giochino in questione. Appena infilato il dischetto nel lettore ho finalmente avuto la possibilità di testare la vericidità di quello che mi era stato detto, e ho piacevolmente riscontrato che tutta la violenza descrittami era davvero presente: potete uscire dal percorso alla ricerca di una tranquilla famigliola indaffarata in un dolce pic-nic, e con un sapiente uso del freno a mano cercare di risolvere il problema della sovrapopolazione spargendo membra umane per tutto il prato, e poi continuando la concimazione macellando una mucca utilizzando come arma le lame montate sulla carrozzeria della vostra fida auto, che potrebbe essere un maggiolone ultracarrozzato come anche un carro funebre attrezzato per procurare subito i passeggeri al proprietario. Ma non è finita qui, dovete infatti sapere che ogni città che si rispetti ha il suo stadio di Football, quindi mettete insieme un pirata della strada, una macchina creata apposta per infliggere dolore e una ventina di persone che corrono in un verde campo dietro a una palla ovale... quale potrà essere il risultato? Ma è ovvio, una carneficina totale. Ovviamente le persone non si trovano solo nei prati e negli

A sinistra della tragica scena possiamo notare una macchina che assomiglia a un carro funebre… no, è un carro funebre!

La simulazione risulta davvero molto realistica: ogni incidente avrà qualcosa di diverso da offrire e difficilmente vi annoierete guardando sempre le solite capovolte.

Anche se tralasciamo la parte violenta il gioco risulta notevolmente spettacolare.

Possiamo anche divertirci ad assalire i poveri bagnanti.

more pedestrian

Amanti della violenza fine a se stessa, ecco una simulazione automibilistica realistica sotto tutti gli aspetti!!!

a cura di Alberto Falchi

stadi, ed è per questo che esisitono delle strade cittadine con delle stisce zebrate, per aspettare che un povero vecchietto con le stampelle attraversi la strada per poi togliergli la necassità di usare i suoi sostegni artificiali (in una bara non avrebbero molto senso). Se poi vi capiterà di incontrare un grassone intento a riempirsi la pancia con un panino appena acquistato al chiosco di fronte potrete divertirvi a inseguirlo per poi farlo esplodere schiacciandolo contro un guardrail, gasandovi nel vedere l'orribile spettacolo dei suoi organi che volano per tutta l'area circostante. Ma la cosa più bella è sicuramente fare un enorme salto con un Big-Foot, e poi atterrare proprio sopra un crocchio di persone che discuteva allegramente.

OK, adesso la smetto di esaltarmi per queste cose che alcuni considerano da maniaci.

Se tralasciamo la parte violenta e ci concentriamo sugli altri aspetti, veniamo a scoprire che sotto c'è un bellissimo giochino di macchine in stile Destruction Derby: infatti potrete divertirvi a fare spettacolari vedendo automezzi volare e rovesciarsi in aria per tutto lo schermo. In un percorso c'è pure un giro della morte che sembra fatto apposta per precipitarci giù una volta arrivati nel punto più alto. Fra le cose più normali troviamo poi un negozio dove acquistare degli aggeggini da montare sulla carrozzeria del vostro bolide, utili per ferire i passanti ma anche per aprire le fiancate dei mezzi dei vostri rispettabili avversari, oltre che per incrementare le prestazioni velocistiche dell'auto. Ma ricordatevi che nessuno regala nulla, e quindi dovrete fare in modo di guadagnarvi i soldi necessari per comperare quell'enorme rostro che fa davvero tanto male; come avrete intuito i soldi si fanno facendo punti, ma i punti si fanno uccidendo la gente... ergo per sfogare i vostri istinti capitalistici dovrete prima sfogare quelli omicidi: non c'è che dire, una cosa educativa.

Parlando invece del realismo, è doveroso sottolineare la cura con la quale è stato realizzato l'engine: le macchine infatti rispettano scrupolosamente le leggi fisiche del moto imparate a scuola, tanto che fare due incidenti uguali sarà praticamente impossibile, dato che colpire una macchina con un'angolazione diversa anche di un solo grado cambierà radicalmente il moto dei corpi che si scontrano. Se poi di "ciocchi" ne fate tanti quanti ne facciamo noi redattori, avrete l'onore di vedere il vostro costoso mezzo prendere fuoco e bruciare lentamente in mezzo a uno dei trenta percorsi che compongono il gioco.

Fermi tutti, so già a cosa state pensando :"a cosa serve un così grande numero di percorsi dal momento che siamo liberi di esplorare ogni angolo della città?". Ragionateci un attimo, suvvia. Pensate che noia sarebbe muoversi sempre all'interno della stessa città, per quanto grande essa sia. E' indubbiamente molto meglio avere numerose città, magari più piccole, in modo da poter avere una maggiore varietà: potrete trovarvi a correre su una grossa autostrada americana come anche su una bella spiaggia, senza dimenticare i paesaggi innevati dei percorsi montani.

Ora, più o menu questo e il gioco, non c'è molto altro da dire sugli aspetti tecnici, se non che da quello che ho potuto vedere il gioco sembra davvero bello graficamente (e pensate che il rolling demo fra le mie mani gira solo in bassa).

Quello che mi preme invece farvi notare è l'idea che sta alla base del gioco: nonostante alcuni di voi storceranno il naso di fronte ad un concept così banale e a una trama così maledettamente diseducativa, biogna ammettere che l'idea, per quanto molto simile a quella di Derstuction Derby, è abbastanza originale... mi spiego meglio. Se avete giocato al succitato titolo o a Q Rac Rally Championship avrete sicuramente sperimentato la frustazione che si prova quando la macchina finisce contro i limiti della pista e rimbalza in carreggiata: insomma, non è poi la cosa più bella del mondo giocare a una simulazione dove però non si può uscire da confini del percorso impostato dai programmatori. In Carmageddon invece, come ho già sottolineato, questa limitazione sarà assente, potrete andare dove volete, fare i salti più assurdi, andare al mare ed entrare in acqua con la vostra macchina. La mia paura però è che il gioco possa risultare noioso dopo non molto tempo

ZOOM IN

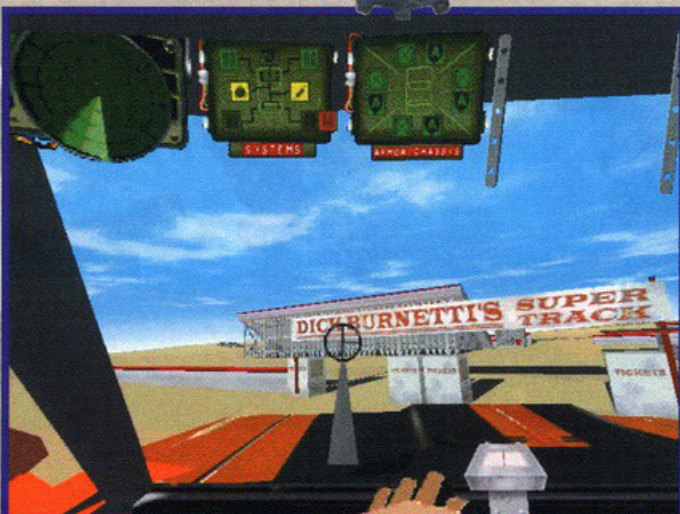
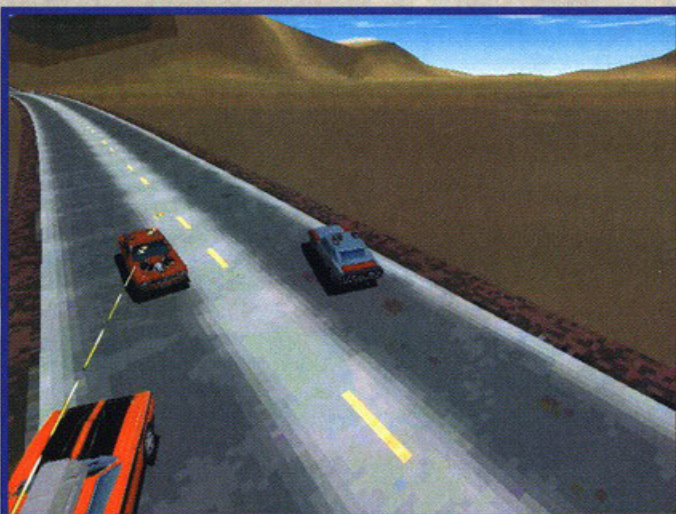
POTREBBE ESSERE
- ✗ Estremamente violento.
- ✗ Estremamente spettacolare.
- ✗ Estremamente divertente.

OPPURE un flop se
- ✗ Il gioco risulti un noioso "vai, cerca i pedoni schiacciali e ricomincia".
- ✗ Verrà tarpato dalla lunga mano della censura.
- ✗ La programmazione non sarà a livello dei suoi maggiori concorrenti

Carmageddon

Maggio

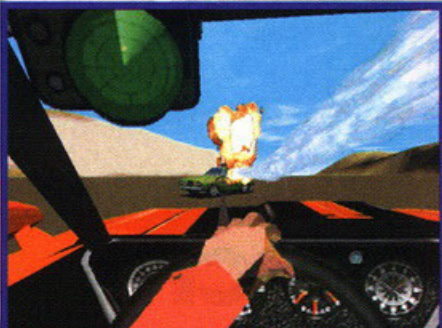
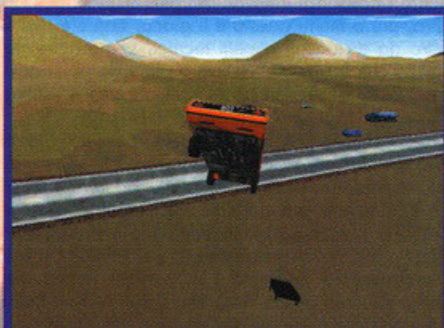
Dos, Windows 95

Splatter

All'entrata di uno stadio dove si corrono gare di camion, si potrebbe iniziare un massacro.

Un bel laser è proprio quello che serve per fare fuori un cattivone.

Massacro, o rispetto della legge?

Com'è verde laaaa, com'è verde laaaa, com'è verde l'Americaaaa. Vieni a Dallas, vieni quiii!!!!

di Stefano Gradi

Quanti di voi, un bel po' di anni fa, seguivano Dallas, il bellissimo (bellissimo!?!)telefilm che aveva in J.R. (Gei Ar) il suo personaggio più rappresentativo? Io non ne ho persa una puntata; avendo incominciato a seguirlo da piccolo, ho dovuto tirare avanti fino all'ultimo episodio, giusto per vedere come andava a finire.
Guardando Dallas ho iniziato a conoscere gli Stati Uniti e le loro immense distese di praterie; strade da percorrere per decine e decine di chilometri prima di giungere da una città all'altra.
Questo aspetto degli States è più marcato nel Texas, in Arizona, nel Nevada e in tutti quegli stati genericamente indicati come Sud-Ovest Americano e caratterizzati da grandi zone desertiche.
E' proprio in quei luoghi che i programmatori dell'Activision hanno pensato di ambientare Interstate '76, un videogioco che sembra avere il nome di un'autostrada. Il "76" indica l'anno in cui è ambientato il tutto, la fine degli anni settanta, quando le vecchie Corvette e le vecchie Mustang erano il sogno di quasi tutti gli americani.
Dopo questo grande preambolo, avrete forse capito che ci troviamo di fronte a un videogioco ambientato nell'America degli anni settanta, certamente non in città, forse le automobili c'entrano qualcosa (ma non ne siete del tutto sicuri) e forse dovete anche cercare il petrolio (come Gei Ar).
Diciamo che Interstate '76 può essere interpretato come un Doom a quattro ruote. Per il resto potrebbe assomigliare di più a Mechwarrior 2: alcuni dei programmatori sono gli stessi e l'engine utilizzato è il medesimo; però no, i robot non c'entrano assolutamente niente, e poi voi siete alla guida di una potente auto. E allora a cosa assomiglia? Boh, forse una volta tanto abbiamo una interessante variazione sul tema dei combattimenti in prima persona.
Giocando a Interstate '76, impersonate Groove Champion, un ranger impegnato a lottare contro una pericolosa banda di mercenari che sta cercando di distruggere una delle più grosse riserve petrolifere degli Stati Uniti. Pare che il capo di questi sia un certo Antonio Malochio che, qualche tempo prima, ha ucciso vostra sorella Jade dopo che questa aveva scoperto i suoi intenti; quindi riuscire a beccarlo e farlo fuori comporterà una doppia soddisfazione.
Viaggiando attraverso il Sud-Ovest americano, potrete scegliere il vostro veicolo preferito da una

Missile teleguidato per un arrosto cotto a puntino.

Non notate che questa macchina in volo assomigli al vecchio Generale Lee di Hazard?

Una variante sul tema Royal Rumble, tutti contro tutti, si spera solo di resistere a lungo.

Anche la polizia adesso, ma in che mondo viviamo?

Dopo un bel viaggetto, è di rigore una fermata all'Autogrill.

Interstate '76

Marzo 97

Windows 95

Azione

ACTIVISION

ZOOM IN

PERCHE' POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO

✗ Introduce una variante all'ormai inflazionato genere degli sparatutto tridimensionali in prima persona.

✗ Il fatto di poter scegliere tra un gran numero di veicoli e di armi dovrebbe aumentare la longevità e la varietà.

✗ Non esistendo circuiti o labirinti di sorta, ma immense distese da percorrere a tutta velocità, si dovrebbe avere una sensazione di libertà mai provata prima in un videogioco.

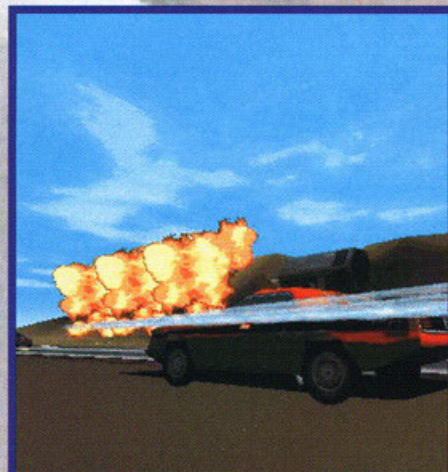
PERCHE' POTREBBE NON ESSERE UN SUCCESSO

✗ Se non venissero mantenute le promesse,

✗ Se il motore grafico non fosse abbastanza veloce

✗ Se le sequenze animate fossero troppo lunghe e distogliessero l'attenzione dal gioco.

✗ Spero che la libertà concessa al giocatore, e la varietà di situazioni proposte, non influiscano in modo negativo, dando la sensazione di smarrimento.

vasta gamma, composta da più di venticinque mezzi. Per affrontare le oltre venticinque (ancora? Qui mi sa che la fantasia si è presa una vacanza) missioni, necessiterete di un buon quantitativo di armi; niente paura, ci sono anche quelle (le informazioni in mio possesso dicono che ce ne saranno a dozzine, io, più realisticamente, mi fermerei a dieci-dodici) (t'assicuro invece che ce ne saranno un putiferio! NdBDM).
Le missioni sono ambientate su diversi tracciati (o meglio, in diverse zone, vista la loro vastità), per la precisione oltre venticinque... No, sto scherzando, saranno soltanto otto; non disperate però, sono sufficientemente vari e estesi, ricchi di trappole, ostacoli e nemici.
Prima di dimenticarmi, vi dico subito che sarà possibile giocare in rete e il numero di computer collegati potrà essere di oltre venticinque (boh, l'ho sparato a caso, non è ancora stato specificato, presumibilmente saranno otto), se poi non avete voglia di comprarvi un server e altri sette computer, potete anche giocare in due tramite collegamento seriale o via modem.
Come detto prima, l'engine 3D è lo stesso di Mechwarrior 2, naturalmente rivisto e migliorato per portarlo agli standard attuali (finalmente vedremo il paesaggio e gli oggetti ricoperti da texture anche senza possedere una scheda grafica particolare).
Uno degli aspetti maggiormente curati di Interstate '76 pare sia l'intelligenza artificiale (la famosa AI) che modifica lo svolgersi degli eventi a seconda del comportamento del giocatore.
L'engine cerca di mantenere alto il livello di realismo (almeno per quanto riguarda i modelli fisici di comportamento dei singoli oggetti).
Ai fini della resa finale, sono presi in considerazione la grandezza dei veicoli, le condizioni stradali, la velocità di crociera, eventuali incidenti e caratteristiche delle armi trasportate.
L'elemento simulativo è anche rappresentato dal fatto che il proprio automezzo dovrebbe (il condizionale è d'obbligo in questi casi) comportarsi come nella realtà quando accelera, frena, salta e scivola (?!?).
La superficie dei vari tracciati non è mai uniforme, ci sono strisce asfaltate ma anche ghiaia, terra, sabbia, erba, fango; oltre a colline, letti di fiumi e canyon.
Diversamente dagli altri giochi di questo genere, sarà possibile osservare l'azione da più punti di vista, è presente infatti una sorta di "regista elettronico" che, se attivato, vi permetterà di avere sempre la migliore angolazione visiva disponibile; anche se io ritengo che la visuale interna sia la migliore.
Durante i vostri "tranquilli" viaggi potete anche ascoltare delle tracce audio provenienti direttamente dagli anni settanta che contribuiscono a ricreare l'atmosfera di quel periodo.
Tra una missione e l'altra riceverete le istruzioni sui vostri prossimi obiettivi tramite filmati e sequenze animate, speriamo solo che non siano eccessivamente lunghi e dispersivi, secondo me in questo tipo di giochi l'azione e il coinvolgimento sono molto più importanti di qualsiasi altra cosa.
Purtroppo le informazioni in mio possesso finiscono qui, per le prime impressioni bisogna fidarsi del giudizio del BDM (che è andato a provarlo in Inghilterra, direttamente negli uffici dell'Activision). Bene, egli dice di essersi divertito molto; gli sembrava di giocare a Mechwarrior 2, solo che era alla guida di un veicolo a quattro ruote e sparava saltando da una collinetta.
Mi sembra che le premesse per un successo annunciato ci siano, il giudizio dell'esimio capo è inappuntabile, quindi non vi resta che mettervi comodi e aspettare di leggerne la recensione sul prossimo numero. Si spera.

La scia che vedete è stata lasciata da un bel missilone, l'esplosione è il risultato finale.

Solo la guerra è

Senza dimenticare la bistrattata fanteria.

Finalmente un po' di macello come si deve.

Se volete durare, dovrete essere dei maghi del Waypoint.

Avete appena finito con l'Europa, presto dovrete cominciare con l'universo.

a cura di Gianluca Tosca.

Non molto tempo fa avreste potuto vedere lungo le strade americane due Mech correre all'impazzata. Erano soltanto due rappresentanti Activision che si recavano dal buon signor Ron Millar. Una volta giunti alla sua villa, trovarono i suoi due figlioli Warcraft e Warcraft II, che giocavano in giardino con il cane Diablo. Si presentarono, e fecero immediatamente una proposta a Mr. Millar. "Cosa ne direbbe - dissero - di realizzare, per la software house che rappresentiamo, un gioco che potrebbe far tremare Red Alert e i suoi parenti?". "Poffarbacco - disse Ron- questo ritarderà il modellino in scala 1:10 della Muraglia Cinese con i cerini che stavo iniziando, però penso si possa fare". Fu più o meno in questo modo che Dark Reign venne concepito. Lo storyboard è abbastanza classico, la lotta tra il potente impero, in questo caso chiamato Imperium, e la numericamente scarsa ma ostinatissima resistenza, la Freedom Guard. Non più minerali o Tiberium, ma acqua ed Element 115, saranno la fonte dei vostri crediti, per costruire, comandare e poi distruggere. La Terra questa volta è lontana e le vostre battaglie non decideranno la sua sorte, ma quella dei numerosi pianeti che potrete, a vostra scelta, opprimere o liberare, secondo la fazione che più vi aggrada.
Numeri e novità dovreste trovarli in quantità più che esauriente nel Box che ho stilato per il vostro piacere, tuttavia ci sono alcuni aspetti che necessitano di un piccolo approfondimento. Primo fra tutti, ciò che per comodità chiamerò variabili ambientali. Molto semplicemente, in questo prodotto dovreste trovare un'attenta riproduzione degli effetti che l'ambiente ha su tutte le caratteristiche delle truppe. A quanto pare l'engine sarà in grado di simulare molto realisticamente tutte le varie condizioni del campo di battaglia. L'interazione con l'ambiente sarà quindi decisamente alta. Dovrete stare attenti a non impegnare le vostre unità in terreni a loro sfavorevoli o saranno guai. Anche in un caso del genere potrete però utilizzare montagne, alberi o rocce per nascondere o riparare dal fuoco nemico il vostro esercito. Probabilmente avrete molte piacevoli sorprese curiosando tra i più di trenta mezzi e soldati a vostra disposizione, perché dovrebbero essercene di veramente particolari. Il Body Snatcher, un misto tra Tanya e la spia che passa inosservato tra le linee nemiche, uccide i nemici e ne prende le loro sembianze. Di una cattiveria assurda l'Hostage Taker, un veicolo che cattura la fanteria nemica e la rispedisce al mittente sotto forma di bomba umana. Senza dimenticare l'immancabile esploratore che sarà in grado di mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Non dovrebbe essere poi così semplice comandare tutti i vostri giocattolini, perché non sarà più sufficiente puntare e cliccare, ma potrete, e dovrete, utilizzare molte più opzioni. Dal comando di autodistruzio-

Per prima cosa carichiamo lo scenario.

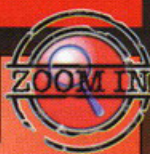
Poi prendiamo confidenza con mezzi ed edifici.

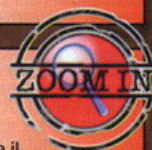
senza tempo

Ricordate che ci saranno molte variabili ambientali.

Non dimenticate la varietà di ordini impartibili alle truppe.

Io ce l'hooo e tu nooo

ZOOM IN

	Dark Reign	Red Alert	C&C	WarCraft II
Missioni:				
Numero delle missioni	33	41	30	28
Missioni di Pratica	Si	No	No	No
Truppe:				
Tipi di unità	33	35	25	33
Unità occultabili	Si	No	No	No
Munizioni	Si	Si	Si	No
Ordini e/o impostazioni automatici	6	2	No	No
Veterani	Si	No	No	No
Mezzi fantoccio	Si	No	No	No
Edifici fantoccio	Si	Si	No	No
Gestione Risorse:				
Tipi di edifici	32	28	22	32
Tipi di risorse	2	2	1	3
Combattimento:				
Altitudine reale	Si	No	No	No
Punto di vista reale	Si	No	No	No
Limitazioni al movimento	Si	No	No	No
IA regolabile	Si	No	No	No
Spionaggio tecnologico	Si	No	No	No
Barriere naturali	Si	No	No	No
Distruzione Extra	Si	Limitata	Limitata	Limitata
Movimenti:				
Spostamenti sotterranei	Si	No	No	No
Formazioni	Si	Si	No	No
Percorsi	Si	1 unità	No	Si
Numero max. di Waypoints	Illimitato	4	0	2
Waypoints complessi	Si	No	No	No
Unità in un gruppo	Tutte	Tutte	Tutte	9
Spostamento lungo le vie libere	Si	Si	Si	No
Basi mobili	Si	No	No	No
Opzioni:				
Numero massimo di giocatori	8	8	4	8
Editor & Construction Kit delle mappe	Si	Solo Editor	No	Si
Editor & Construction Kit delle missioni	Si	No	No	No
Internet	Si	Si	Non incluso	No
Condivisione unità nel Multipalyer	Si	No	No	No
Caratteristiche degli scenari:				
SVGA (640*480)	Si	Si	No	Si
Formato max.	128*128+	96*96	62*62	128*128
Mappe rettangolari	Si	Si	Si	No

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE...

✗ Molto curato, fin nei minimi particolari.
✗ Decisamente vario, per le unità e il resto.
✗ Il nome del creatore, una garanzia di sicurezza.
✗ Più realistico e difficile dei predecessori.

OPPURE...

✗ Rischia di essere solo un clone
✗ La calibrazione dell'intelligenza artificiale dovrà essere perfetta.
✗ Le numerose variabili potrebbero renderlo poco intuitivo.
✗ Sarà l'engine all'altezza di ciò che promette senza un PC "mostro"?

ne, arriviamo alla difesa del quartier generale, passando per l'ordine di scortare qualcuno o qualcosa. Dovrebbero essere regolabili per la vostra gioia o disperazione anche l'autonomia di ogni vostro soldato/mezzo e quindi la reattività in caso di attacco nemico e la resistenza al fuoco. In parole povere la percentuale di danno da subire prima della ritirata, particolare che già troviamo in Deadlock. Un attento sviluppo, è stato svolto pure per quanto riguarda i movimenti delle varie unità. In particolare, avrete la possibilità di assegnare un tragitto e illimitati waypoints al vostro esercito. Sarà possibile far pattugliare ai vostri subordinati un area più o meno vasta, oppure attaccare da svariati fronti senza dover impazzire per decidere e seguire i movimenti di ogni gruppo in tempo reale. Un cenno alla IA che dovrebbe essere stata ulteriormente sviluppata e perfezionata.
Nel Multipalyer sembra sarà possibile giocare a gruppi collegando due Network differenti. Ultima, ma non meno importante, la possibilità di poter decidere se giocare con i buoni, con i cattivi o in maniera indipendente (decidendo, tra una missione e l'altra con chi allearvi...).

Questo ciccione è in difficoltà ma non a causa del peso, infatti gli hanno appena amputato entrambi gli arti inferiori...

Notate la chicca tremenda dell'icona del personaggio decapitato: pure lei è senza testa!

Morti truculente

Sdeng ! Clang ! Ouch ! sdeng ! Aaaaaaargh ! "Muori, fellone !" Come dici ? Le mie parole andranno in stampa ? Ahia, come sei umano Stefano... no... sai... è che questi engine 3D sono ormai talmente sofisticati che per un attimo mi ero immedesimato in un cavaliere medioevale...

a cura di Marco "By8" Baiotto

Mi sono sempre domandato come mai molte menti illuminate quali ritengo essere la maggioranza di coloro che lavorano nel campo dei videogames, riescano a concepire prodotti tecnicamente perfetti, con grafica da overdose e sonoro da urlo (nel senso che ormai i livelli sfiorano in più di un occasione le impalpabili corde dell'arte digitale), ma poi all'atto pratico fanno un po' come il buon Mike ha fatto notare alla mitica signora Longari anni addietro, cioè "Lei mi è caduta sul...pi...ù bello ! Allegriaaaa...." Con questa criptica similitudine volevo dire che a volte si riscontrano incongruenze o mancanze incomprensibili in titoli di clamoroso successo, che però appaiono di una chiarezza lapalissiana e che spesso sarebbero il sogno di molti veder un giorno risolte o colmate. Faccio un esempio così mi spiego meglio: da anni mi lamentavo con gli amici del fatto che nei picchiaduro in cui non si usavano semplicemente le mani nude, non ci fosse la possibilità di danneggiare fisicamente un avversario. Ettolitri di sangue al pomodoro schizzarono sui nostri monitor da allora ma finalmente alla Interplay hanno avuto la mia stessa intuizione e così si è deciso di apportare qualche innovazione di concetto, e non di forma, all'universo divenuto ormai 3D dei beat'em up. In effetti in questo "Dye by the sword" non dovrete più pigiare alla rinfusa sedici milioni di volte i vari tasti di controllo, alla ricerca di quella benedetta sequenza per attivare questa o quell'altra fatality. Ma in cosa consiste il miracolo ? Consiste nel fatto che utilizzando il mouse sarà possibile sferrare i propri fendenti "eseguendo materialmente il colpo" tramite il movimento impresso al fido topolino (una versione simile a Daggerfall, ma con una libertà di movimento pressochè totale) ed inoltre si potranno letteralmente affettare i propri avversari, nel senso che sarà possibile staccare a colpi di lama le membra dei nemici, divertendosi anche a vedere come si comporteranno privi magari di una gamba o del braccio con cui impugnavano la propria arma... Per quanto concerne gli aspetti classici del genere, questo titolo offrirà 25 personaggi con qualità differenti e armi adeguate e la possibilità di interagire con l'ambiente circostante che non sarà più un'arena piatta e squadrata bensì un vero e proprio scenario con tanto di voragini da saltare e dirupi da evitare. Infine sono previste una modalità training, quella torneo e l'ormai immancabile multiplayer ed ora vi rimando al box delle previsioni meter...ehm...per il futuro successo o meno di questa fatica dei Treyarch Invention.

Secondo voi questo Kaleb è un fabbro o un ex-galeotto?

Percival, un nome, una garanzia (sebbene a me non ispiri molta fiducia).

Die by the sword

imprecisata

Windows 95 & Dos

Beat'em up

Interplay

LEADER

POTREBBE ESSERE... Un successo se:

✗ la sensazione che si proverà direzionando i propri attacchi in modo diretto e con sfumature sempre differenti, sarà di immane potenza e realismo.
✗ vi saranno molti personaggi - la possibilità di tagliuzzare a dovere i nemici e di continuare oltretutto a vederli combattere (entro un certo limite...) è una cosa che attendevo da secoli...
✗ vi saranno veri e propri scenari con cui interagire, non le solite arene.
✗ vi sarà la possibilità di salvare le macro di attacco personali, da riutilizzare o scambiare con gli amici...

OPPURE... un fiasco se:

✗ la grafica non sarà migliorata. - i personaggi non saranno adeguatamente differenziati.
✗ la difficoltà non verrà calibrata al fine di garantire una buona longevità.
✗ le sole modalità torneo e multiplayer mi paiono un po' pochine (Pray for Death ne aveva molte di più...).

ZOOM IN

C'è qualcuno che vuole essere impallinato per bene?

Prima di avventurarmi all'interno di questo palazzo dovrò liberarmi di quello scocciatore.

Un antro molto tetro, dovrò guardarmi le spalle e non solo quelle...

Questo non lo dovevate fare!

Sì avete proprio capito bene, potevate prendere tutto ciò che volevate, ma il maialino no, quello no, non dovevate rapirlo! I maialini non si rapiscono!

a cura di Andrea Romanazzi

Fino ad ora la razza umana aveva vissuto tranquillamente (si fa per dire) accompagnata soltanto dai suoi "piccoli problemi quotidiani". Sennonché, in una zona non molto identificata degli Stati Uniti d'America, pur prospettandosi una giornata serena, aveva luogo un rapimento che avrebbe scatenato l'inimmaginabile.
No, no, niente paura, non hanno rapito nessun politico o uomo di prima importanza, bensì un maiale, un miserabile e volgarissimo comune porcello.
Come sicuramente sapete, ognuno è affezionato a qualcuno o qualcosa in particolar modo e quindi per la nostra storia l'animale ha un'importanza enorme..
No, non sono sull'orlo della pazzia (almeno così mi sembra) è che tutto è nato quando una forza aliena proveniente da chissà quale altra galassia, pianeta o altro (insomma sono fatti loro da dove arrivano) ha deciso di scendere sulla Terra per rompere le scatole a tutta la razza umana.
Forse potevano anche riuscire nel loro intento (chissà?!!) se non fossero andati a rompere le uova nel paniere a due strani personaggi: due amabili contadini, gente alla buona, s'intende, che si sono visti rapire il loro titolato maialino, vincitore di un imprecisato premio.
Creato usando lo stesso motore di "Duke Nukem 3D", Redneck Rampage è uno shoot-'em-up in 3D in prima persona ambientato nel profondo, buio e umido Sud degli Stati Uniti, là dove ogni cosa non è tranquilla come potrebbe sembrare.
I protagonisti della storia sono i personaggi che vi ho già descritto, il loro nome è Leonard e Bubba, mentre la povera bestiola, ingiustamente sequestrata, si chiama Bessie.
Per aiutare l'umanità a sconfiggere gli alieni avrete a disposizione alcune armi che sicuramente non sono il frutto dell'odierna tecnologia, ma che, senza ombra di dubbio, fanno "abbastanza male": candelotti di dinamite (che provvederanno a sparpagliare tutt'intorno a voi pezzi di carne e ossa dei terribili nemici), una spranga, vecchia ma fedele, un fucile da caccia a doppia canna, alcune trappole per orsi, un altro fucile ed un'arma da fuoco aliena (schiaccia il grilletto...provocherai un massacro!).
Naturalmente, come mi sembra di avervi già fatto capire, non sarete soli, difatti ci saranno anche i cattivissimi "visitatori" che sicuramente non se ne staranno lì a guardarvi mentre li truciderete.
Tramite alcuni esperimenti hanno trovato il modo di mettervi il bastone tra le ruote clonando alcuni ubriaconi cronici residenti a Hickston, quali: Billy ray Jeter, Skinny Old Coot and Turd Minions.
Vi sembrerà "strano" ma li troverete dappertutto, dietro ogni casa e vicino ad ogni jukebox ansiosi di scambiare quattro chiacchiere con voi a suon di legnate; se invece avrete intenzione di inoltrarvi nella città di Los Angeles o passare furtivamente intorno ai castelli degli orchi, siate coraggiosi e tenaci perché potreste "conoscere" i ragazzi dello "Stanky's Bar & Grill" e capirete che non c'è nulla di più terrificante che sentire una risata soffocata tra le labbra, essere seguiti mentre vi inoltrerete nella foresta vergine, completamente soli accompagnati dal vostro batter di denti e da uno scricchiolio, sotto le vostre scarpe, causato da "alcuni" polli tritati e "maciullati".
Penso che, a questo punto, abbiate compreso lo scopo del gioco, sviluppato in quattordici differenti livelli con locazioni multiple, come: lo Stanky's Bar & Grill, the Eden Court trailer park, J.Cluck's Poultry processing plant ed altre. Sono sicuro che il tutto vi porterà ad un'azione di combattimento frenetica e coinvolgente, proprio per questo il gioco è stato creato in grafica SVGA ed accompagnato da una colonna sonora con effetti molto reali e ben curati, insomma un gioco molto caldo che dovrebbe allietare le giornate di tutti gli appassionati dei vari Doom e cloni a partire da questa primavera.
Oltretutto è molto carina l'idea che, per accumulare l'energia persa, oltre al cibo troverete alcolici di vario tipo, ma se abusate di questi ultimi vi ubriacherete con tanto di "effetto girotondo".

Sembrerebbe tutto tranquillo...

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO SE:

- Non sarà il solito clone di Doom.
- Avrà dei livelli ben congegnati...
- o almeno una buona caratterizzazione dei personaggi.

O NO SE

- Il solito clone di Doom dalla trama originale.
- Il solito gioco dove basta sparare contro qualsiasi essere vivente.

Guardate come è stato ricreato con cura il mondo devastato dalla guerra atomica: in alto a sinistra possiamo persino notare due superstiti che si riscaldano vicino a un bidone che brucia... davvero d'atmosfera.

Come la maggior parte degli RPG isometrici, anche in Falloff una volta entrati all'interno delle case, invece di vedere solo l'ambiente interno, vedretel'edificio scoperchiato, in modo osservare ance ciò che accade fuori.

E ti vengo a cercare

Il risultato che si ottiene quando due gruppi di persone di interessi completamente diversi si mettono insieme per produrre qualcosa spesso può essere davvero interessante. Chissà cosa salterà fuori dalla patnership fra l'Interplay, nota software house, e la Steve Jackson Games, molto famosa oltreoceano per i suoi RPG?

a cura di Alberto Falchi.

Il Falloff altro non è che un grosso bunker costruito centinaia di metri sottoterra per ospitare la popolazione in caso di un attacco nucleare. Al suo interno possiamo trovare di tutto: dal cibo incontaminato a una centrale geotermica che dovrebbe fornire l'energia necessaria alla sopravvivenza, senza tralasciare un enorme cisterna d'acqua, costantemente ricambiata da un complesso macchinario, e un sistema di areazione che provvede a portare dall'esterno l'aria, purificarla immettendola nel mondo sotterraneo.
Nessuno sperava che un giorno si rendesse utile, voleva solo essere un rifugio dove andare in caso di guerra, ma tutti allontanavano questo pensiero dalla loro mente... chi voleva una nuova e atroce guerra? Molte volte c'erano stati dei falsi allarmi, ma alla fine dopo qualche ora passata spaventati all'interno della città sotterranea, tutti ritornavano nel mondo esterno per dedicarsi alle proprie attività. Ma un giorno questo non accadde: l'allarme venne dato, però tutti erano dell'idea che anche stavolta tutto si sarebbe risolto in una corsa ai ripari e un avviso di cessato pericolo dopo poche ore: mai supposizione fu più sbagliata! L'attacco ci fu davvero, ma solo un piccolo gruppo di persone riuscì a entrare all'interno del riparo e sbarrarsi dietro le spalle l'enorme porta in acciaio che sarebbe dovuta servire per trattenere le radiazioni. Gli altri non si accorsero di nulla, le loro vite vennero spazzate via in un istante, ancor prima che potessero rendersi conto di quello che accadeva attorno a loro, ancor prima di vedere quella luce abbagliante che aveva investito tutta la regione. Quelli che stavano sottoterra non aveva-

Indubbiamente nella versione definitiva del gioco avrete la possibilità di interagire con tutti gli esseri che incontrerete nel mondo.

All'interno dei sotterranei si possono fare dei brutti incontri, quindi è sempre meglio portarsi dietro un accendino un filino potente.

Non sono riuscito a capire perché queste vacche sembrino non aver subito gli influssi delle radiazioni.

Un immagine della presentazione che mi ha colpito particolarmente, non tanto per la tecnica quanto per il soggetto.

Porca miseria che schifo tutti questi mutati, soprattutto lo strano animale sulla destra!

no le idee più chiare... il loro istinto li aveva spinti a rifugiarsi nonostante tutti credessero in un falso allarme, ma ora non avevano idea di cosa fosse accaduto, anche perché la radio e la televisione trasmettevano solo disturbi. Chi aveva lanciato la bomba e perché?
La vita per molti anni procedette tranquilla, la gente viveva nel sottosuolo, godeva di quel provvidenziale rifugio dotato di tutto ciò che fosse necessario per sopravvivere e non pensava più al triste giorno in cui persero tutti i propri cari. Ma gli insegnamenti di Murphy rimangono sempre validi, soprattutto nelle situazioni più estreme come questa. Dopo 80 anni di vita sotterranea accadde che si ruppe il computer che controllava il ricambio dell'acqua presente nella cisterna, facendo così mancare la risorsa più preziosa. A quel punto ci voleva qualcuno che andasse nel mondo esterno alla ricerca dei pezzi necessari per riparare il guasto: venne allora fatto un sorteggio per decidere chi sarebbe dovuto tornare in superficie per cercarli. E qui tocca a voi, dovrete muovervi attraverso un mondo sconosciuto, intrecciando relazioni con i sopravvissuti che incontrerete, per lo più mutati, difendendovi allo stesso tempo dagli orribili mostri creati dalle radiazioni.
Gli appassionati di RPG a questo punto staranno già sbavando sulle foto, pregustando il piacere di muoversi in scenari da incubo che sembrano presi a forza da AKIRA e HOKUTO NO KEN, osservando le varietà di specie che potranno incontrare durante il loro peregrinare e gasandosi sognando un gioco davvero coinvolgente. E questo è quello che ho fatto anch'io, lo ammetto. Ma come mi fa notare BDM, insieme alla totalità dei miei amici, in sono l'uomo più polemico del mondo, e così dopo un po' ho iniziato a pensare a quali potessero essere i potenziali punti deboli di un gioco simile. No, non voglio dare un giudizio ancor prima di aver visto il gioco, è solo che dopo un primo momento di esaltamento totale è anche giusto ricercare i potenziali limiti di un gioco simile.
Per esempio potremmo tirare in ballo il fatto che dovrà scontrarsi con un certo Daggerfall, che per ora è "er mejo" per ciò che riguarda questo tipo di giochi (non ho citato Diablo perché penso che tutti l'avrete già finito per l'uscita di Falloff), e quindi potrebbe davvero avere vita dura. Insomma, avere come diretto avversario un gioco infinito, vastissimo ed estremamente coinvolgente sicuramente non è una cosa piacevole. Ma non è questa la cosa che mi preoccupa più di tanto: insomma, i due giochi potrebbero benissimo essere complementari, e sopratutto nulla ci dice che Falloff non sia vergognosamente coinvolgente ed enorme. Quello che più mi fa pensare è il fatto che in Italia la SJG non abbia mai raccolto un enorme numero di seguaci; sì, ci sono molti che apprezzano questi giochi, ma la maggior parte degli italiani appassionati di RPG gioca per lo più ai vari Dungeons & Dragons e ai giochi della Games Workshop. Forse che la nostra cultura sia troppo lontana al modo di pensare Americano sotto questo punto di vista? In effetti quelli che conosco ai quali piace GURPS sono per lo più persone di mentalità molto aperta, che lo hanno preso in lingua originale ancor prima che arrivasse l'edizione italiana, persone che hanno visitato gli USA più volte e che in parte ne hanno assorbito la cultura. Ma il grande pubblico potrà apprezzare questo prodotto, per valido che sia? In ogni caso, non so perché, ma sono convinto che per gli amanti della SJG questo titolo si rivelerà un giocone... non c'è un motivo particolare perché vi dico questo, è solo che ho avuto l'impressione di un prodotto curato davvero molto bene, non dico solo tecnicamente, ma anche sotto molti altri aspetti, forse per il fatto che fra tutto quello che ci era arrivato dall'Interplay (e vi assicuro che la roba era davvero tanta) questo era il gioco che era documentato meglio, come se avessero l'intenzione di "spingerlo" particolarmente. Ma non prendete quello che vi ho detto come oro colato, magari al momento della recensione le mie impressioni verranno stroncate, magari no... sicuramente è troppo presto per dirvi di più.

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE
- ✗ Un RPG davvero innovativo, interessante e longevo.
- ✗ L'evento che i fan di Steve Jackson appassionati di informatica aspettavano da tempo.

OPPURE
- ✗ Un gioco troppo lontano dai gusti degli italiani, dato che nel nostro paese i giochi della SJG non hanno mai ottenuto i consensi ricevuti invece oltreoceano.
- ✗ Un prodotto troppo complicato destinato a una "nicchia" di mercato

Gurps... What is it?

ZOOM IN

GURPS altro non è che l'acronimo di Generic Universal Role Playng System, che come dice il nome è un sistema per giocare a giochi di ruolo aventi la stessa matrice, ma ambientati in situazioni che possono essere completamente diverse... insomma, le regole sono fatte apposta in modo che siano applicabili, con alcuni necessari cambiamenti, sia a un gioco ambientato nello spazio che a uno che invece ha come background il medioevo. Tutta questa flessibilità è dovuta, oltre che a delle regole particolarmente ben studiate, anche al fatto che la contrario di molti altri giochi (mi riferisco sopratutto a quelli della Games Workshop) per fare una partita non sono necessarie tutte quelle miniature tanto belle da vedere quanto difficili da colorare, ma solo carta, penna e dei normalissimi dadi a sei facce.
Vorrei inoltre ricordarvi come la SJG nel 91 sia stata coinvolta in un bust dell'FBI durante l'operazione Sundevil, con l'accusa di aver pubblicato un gioco così realistico da essere considerato un manuale per criminali informatici (in effetti anche alcuni hacker avevano contribuito allo sviluppo del gioco). Ovviamente questo fu considerato un pesante attacco alla libertà di stampa, e così il tutto finì in un tribunale. La causa, che andò avanti per molti mesi, venne infine vinta dalla casa editrice, che da questa inaspettata pubblicità trasse una notevole popolarità. Tutto questo per farvi capire come quando la SJG faccia un gioco, cerchi di farlo il più realistico possibile.

Falloff

Autunno 97

Windows 95

RPG

Torneo Finale

Devo ammetterlo: il golf non mi piace. Soprattutto se è di lana con tutti quei pelucchi che si infilano ovunque...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Questa faceva davvero schifo, vero? Vabbè, eppure dovreste esservi abituati alle vaccate che ogni tanto tiro fuori. Del resto, ve lo ricordo, state interagendo con un demente capace di graffettarsi le dita. Come, non lo sapevate? Ma non avete letto la mia recensione di Rama, qualche numero addietro?!? Male! Ecco, mi sono offeso, ora non vi dico più una mazza (giusto per stare in tema) ... Naturalmente scherzavo. Dunque, dicevamo; FPS: Golf. Il genere di gioco credo lo conosciate abbastanza bene tutti quanti, quindi non credo sia proprio il caso mettermi qua a spiegarvi in cosa consiste o cosa bisogna fare per vincere. Parliamo a questo punto del prodotto made in Sierra, passando attraverso le sue caratteristiche. A dire il vero non che ci sia moltissimo da dire, soprattutto poiché le innovazioni apportate al genere sono ben poche, quasi trasparenti; l'unico punto veramente degno di nota è il meccanismo implementato per la "rotazione della mazza" completamente gestita dal mouse. Mi spiego: dovrete tirare verso di voi il topino per poi tirare una fiondata in avanti in modo tale da simulare la potenza del tiro. Questo però dopo avere valutato la pendenza del terreno, la velocità dell'aria o la sua direzione, il tipo di mazza usato per il tiro in questione senza escludere gli eventuali ostacoli presenti sul tracciato che potrebbero radicalmente capovolgere l'andamento del match. Ora, non che questa sia una innovazione così clamorosa (comparve già in altri giochi del genere eppoi verrà adottata pure dal nuovo SimGolf della Maxis, ormai pronto da un pezzo), ma mai come questa volta, a detta dei dati in mio possesso, la sensibilità sarà così precisa, soprattutto vista l'influenza del mitico Vance Cook, ovvero il padre di tutte le simulazione golfistiche create per i nostri PC. Dovete infatti saperlo: quell'omino lì ha curato in precedenza giochi come Links 386; solo per questo vedo già gli amanti del genere sbavare come il KDM quando vede una bella fanciulla, senza pensare al due di picche pronto all'uso di quest'ultima (ma oramai questa è già mitologia). Stando a Cook questa simulazione sarà l'unica in grado di farvi provare reali emozioni stando seduti davanti a un monitor, la prima che riuscirà a fondere la tangibilità della mazza con l'odore delicato dell'erba appena tagliata o la solidità del green opponendola alla maledetta sabbia dei bunker. Sarà, ma in fondo quando c'è da annunciare un gioco tutti quanti ne parlano bene, soprattutto se hanno partecipato alla loro creazione: detto ciò non voglio certo scendere in polemica, ma di sicuro andrà giocato per bene prima di dirne mari o monti, o entrambi magari. La vera novità comunque sarà la possibilità di giocare fino a 255 giocatori in rete, dando vita al più grande torneo videoludico mai riuscito. Peccato tale opzione preveda il gioco esclusivo su LAN, non ancora via Internet, ma se l'ultima delle reti verrà attivata, beh, la cosa sarà veramente grandiosa poiché mai prima d'ora era stato tentato un simile esperimento. Cosa dire d'altro? La grafica sembra eccezionale, la press parla pure di un sonoro più reale del vero più tanti di quei campi sui quali cimentarsi da non poterli nemmeno citare, visto l'elevato numero. Aprile è vicino, ma al contrario di quanto dice il proverbio, credo proprio non sarà il caso di dormire...

Guardate il dettaglio grafico della collinetta là a destra. Bello, no?

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO SE

- ✗ La grafica sarà fenomenale.
- ✗ Il "controllo della mazza" sarà realistico e intuitivo.
- ✗ Ci sarà varietà di percorsi e situazioni.

OPPURE UN FLOP SE

- ✗ Sarà troppo tecnico.
- ✗ Sarà ingestibile a livello di menù e opzioni.
- ✗ La riproduzione delle corse non sarà accurata.

Front Page Sport: Golf

Aprile '97

Windows 95

Simulatore

SIERRA

Il Caddy non c'è: le mazze ve le dovrete portare in giro da soli.

Ora, non per fare l'esaltato, ma la grafica è parecchio impressionante.

Ecco all'incirca come verrà comandato il tiro.

Punti di elevazione

La Sierra non ha mai creato dei simulatori eccelsi, salvo qualche eccezione. Stavolta però Flight Simulator deve iniziare ad avere paura...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Da quanto ho letto nel press pack infatti ci sono parecchie cose interessanti che potrebbero trasformare questo simulatore civile in un must. Beh, del resto stiamo parlando della Sierra; ognuno di noi lo sa bene: i suoi prodotti non sono mai dei buchi nell'acqua; sì, okkey, magari non sono delle produzioni notevoli o da oscar, ma qualche aspetto positivo c'è sempre. Cosa dobbiamo aspettarci allora da questo Pro Pilot? Ve lo rivelo subito. Innanzi tutto c'è da dirlo: si tratterà di un simulatore di volo prettamente civile, alla Flight Simulator quindi; già questo fatto la dovrebbe dire lunga visto che attendenti al trono non ce ne sono e quindi spodestare la Microsoft sarebbe un bel colpaccio. Ma l'impresa non è certo facile, sebbene le carte siano distribuite quasi alla pari, bisognerà proprio vedere chi dei due pescherà il jolly. La caratteristica principale di questo titolo ancora in fase di programmazione è di sicuro il 3Space, ovvero una tecnologia innovativa sfornata dalla Dynamix (quelli di Red Baron) basata su dei punti di elevazione (capito il titolo ora?!? No? Allora vuol dire che siete messi molto peggio di me...) in grado di assicurare un realismo fisico non indifferente. Tutte le locazione difatti sono ottenute mediante la congiunzione di questi punti (ne sono stati usati oltre 27 milioni) geografici in modo tale da ottenere uno scheletro terrestre praticamente identico a quello reale. Poi sono stati usate texture più rendering in quantità, okkey, ma solamente attraverso il processo precedente la Sierra avrebbe potuto garantire un realismo totale: c'è da sottolinearlo; questa è la prima volta dove viene impiegata una tecnologia simile. Vabbè, ma l'attinenza "al vero" esclusivamente legata al suolo non mi sembra tutto, direte voi: grazie, si tratta di un simulatore di volo! Ecco perché la Sublogic ha inserito i suoi modelli fisici in questo gioco, in modo tale da ottenere un'applicazione globale delle leggi fisiche ai velivoli impiegati. Sostanzialmente quindi questa volta l'adrenalina dovrebbe salire a livelli stratosferici nel caso ci si impallasse un motore o se una corrente ascensionale ci sbattesse violentemente in rotta di collisione con una montagna, poiché la reazione dell'aereo sarebbe identica alla realtà, con tutte le connessioni relative. Ma non è finita qua. Tralasciando sui velivoli in dotazione (vabbè, cito giusto il Cessna, il Beechcraft Super King o il Bonanza) vorrei darvi qualche dato tecnico a mio avviso non indifferente. Ad esempio ci aspettano ben 2.500 aeroporti da visitare, 28 metropoli riprodotte a livello fotorealistico più altre 100 da sorvolare, una strumentazione di bordo acquisita direttamente dai veri aerei, una fedeltà geografica tale da rivelare la corretta posizione del vostro mezzo con un margine di errore di 20 cm e ancora più importante, la bellezza di oltre 50 video in full motion ai quali hanno partecipato famosi istruttori. Questo ultimo dato è da evidenziare: grazie a questi filmati avrete la possibilità di frequentare una speciale scuola di volo "informatica", simulando tutte le lezioni di un corso di 12 mesi alla fine del quale potreste ottenere il brevetto di volo (videoludico ovviamente). Beh, se avete un Pentium 90 con 16 Mb di RAM e un HDD con 100 Mb di spazio libero preparatevi: Sierra Pro Pilot sta arrivando.

Non guardate solo il panorama: osservate bene l'ala...

ZOOM IN

POTREBBE ESSERE UN SUCCESSO SE
- ✗ La grafica sarà bella come sembra, e veloce.
- ✗ La fedeltà e i particolari non saranno sottovalutati.

OPPURE UN FLOP SE
- ✗ I requisiti di sistema saranno troppo esosi.
- ✗ La programmazione non sarà ottima.

Sierra Pro Pilot

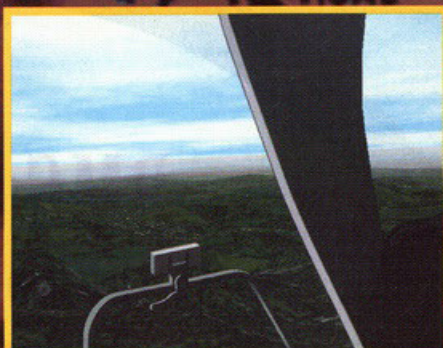
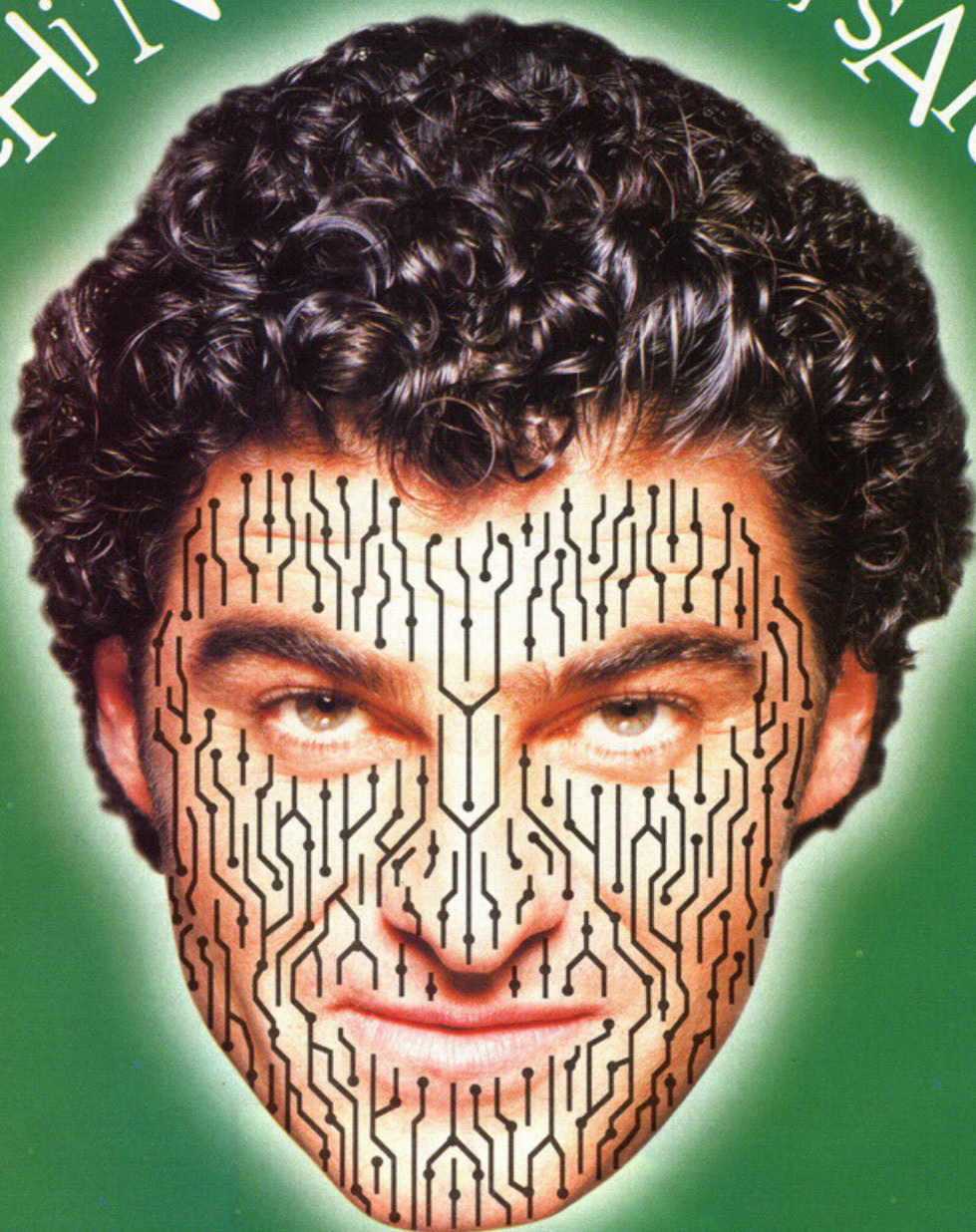
Luglio '97

Windows 95

Simulatore

SIERRA

La fedeltà dei particolari è molto elevata. Traete spunto dal cockpit...

Così non sembra nulla di eccezionale. Lo spazio esterno poi è ridotto all'osso.

Questa inquadratura dimostra l'accuratezza del terreno che sorvoleremo.

Uno sguardo indiscreto

In effetti questo Quivering sembra veramente pauroso.

Io di questo sguardo alle novità Gametek ve ne parlo, ma poi non datemi del guardone.

A cura di Gianluca Tosca.

Anch'io, seppur dopo qualche mese, sono entrato appieno in sintonia con la redazione, ora faccio finalmente e orgogliosamente parte del gruppo degl'idioti che per colpa o per sfortuna hanno dovuto riscrivere in tempo reale (ovvero in circa quarantotto cinquantadue decimi di secondo) almeno un articolo. Nel mio caso è quello che state leggendo. A questo punto ci metto un bel chissenefrega che non guasta mai, giusto per togliervi le parole di bocca.
Passiamo senza indugio a tutti questi bei giochini.

The Quivering

Lo so che quando eravate bambini avete fatto carte false per assistere ai film dell'orrore e che regolarmente avete dormito circa fino alla maggiore età rintanati nell'angolo più riparato del letto. Un pensiero anche per chi non l'ha ancora fatto o lo sta facendo, auguri!. Comunque volevo solo introdurre il tema di questo gioco, un misto apparentemente ben riuscito tra humor ed horror. In visione soggettiva a trecentosessanta gradi, con tutto ciò che comporta e che conoscete meglio di me, dovrete aver a che fare con i mostri sacri (lo so che questa è veramente troppo idiota, ma non ho trovato altre parole) del cinema dell'orrore. Dracula, il Lupo Mannaro, la Mummia e chi più ne ha ne metta, vi terranno compagnia assieme ai loro ambienti tipici. Nel senso che sono previsti tutti scenari tipi, dall'antico villaggio inglese alla piramide molto paurosa. A farvi rizzare i capelli in testa, come la guida di alcuni miei amici, dovrebbero contribuire musiche mooolto d'atmosfera assieme a suoni campionati estremamente realistici, e assicura la Gametek l'impressione che qualcuno sia sempre dietro di voi. Uscita Marzo 1997 per Windows 95.

Dark Colony

Da duecento anni esiste la prima colonia terrestre di Alpha Centauri (dove vive l'unico che fa i CD-ROM meglio di KDM) e la situazione è decisamente tesa. La formazione di enormi corporazioni commerciali per il monopolio dei beni più preziosi ha portato molto presto ad un notevole scontro di interessi. Ora lo scontro non è più solo d'interessi. Chi meglio di voi potrà prendere il comando di un esercito di concezione decisamente molto futuristica e cimentarsi nella conquista e distruzione di tutto? Costruire tutte le strutture e le armi necessarie per un esercito invincibile sarà l'unica cosa diversa dal combattere. Dovreste avere disposizione una quantità notevole di scenari, nonché simulazioni degli effetti della battaglia molto realistiche, parlo del fumo, esplosioni e via dicendo. La presenza di missioni notturne e di altre razze, quindi non un solo nemico, dovrebbe alzare il valore di questo gioco. La struttura, molto simile ai prodotti di questo genere, avrà molti punti di vista e zoom da utilizzare. Potenza dei nemici, quindi IA settabile, la parte per il gioco in rete e via modem a quanto pare molto curate, fanno ben sperare per quanto per ogni giudizio, soprattutto nei giochi di questo tipo, bisogna attendere la versione definitiva. Uscita Giugno 1997 per Windows 95.

Sicuramente la fantasia non manca ai creatori di DC.

The art of fly fishing

Questa ultima parte è riservata prima degli altri a voi, nuovi o vecchi Sampei, perché questo sembra un gioco di pesca veramente particolareggiato. I fiumi dove potrete dar sfogo alla vostre brame ittiche saranno lo Yellowstone River (state molto attenti all'orso Yoghi), il Green River e il Silver Creek. La parola d'ordine di questo sembra realismo. Realismo in tutto e per tutto. Giusto per quanto riguarda la pesca dovreste avere a disposizione una vasta serie di ageggi, che scusate l'ignoranza, ma non conosco, l'opzione torneo e livelli di difficoltà per rendere perfetto lo sport che amate. Simulazioni molto precise attendibili dovrebbero essere sviluppate per il movimento dell'acqua a seconda delle condizioni atmosferiche e della struttura del fiume. I pesci non sono tutti uguali nella realtà, ma neppure in TAOFF, sono previsti infatti comportamenti e reazioni differenti per ogni tipo di pesce presente nei tre fiumi. Vari e dettagliati archivi su pesci e fiumi saranno probabilmente la ciliegina sulla torta. Uscita Giugno 1997 per W95 e 3.1.

Il palazzo della Psygnosis visto da un ubriaco!

Curiosando per gli uffici...

... nel bel mezzo della presentazione.

Je suis Psygnosis

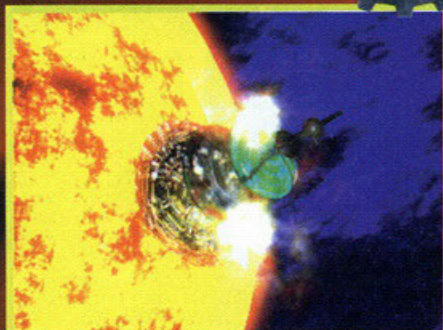
Il mese scorso abbiamo visto The City of Lost Children, questo mese invece abbiamo pensato di dare un'occhiata agli uffici francesi dove il gioco e' stato programmato e realizzato

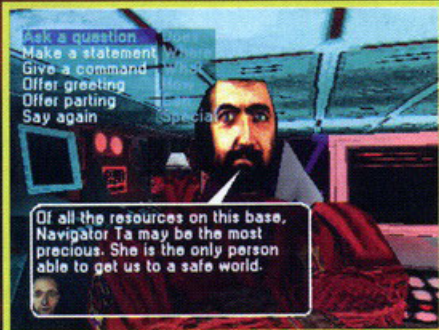
a cura di Stefano "BDM" Petrullo

Lo devo ammettere, in Francia non sono mai stato, so che probabilmente non ve ne fregherà' niente, ma questo viaggio e' capitato proprio in un momento inaspettato: la chiusura del numero di Febbraio, cioè' uno dei momenti più' intensi che capitino durante il mese. Pellicole che vanno e che vengono, cianografiche da correggere a pezzi e di fretta per poi "collassare" nell'idilliaco riposo che dura di solito non più di due giorni. Questo mese il succitato periodo di riposo è stato sacrificato in favore di questa breve e intensa gita. Originariamente il pezzo sarebbe dovuto apparire nello scorso numero, ma a causa della già citata "deadline" siamo solo riusciti ad accludere nella recensione di City of the Lost Children una sorta di "making of " all'interno della recensione. Comunque non perdiamo tempo in quanto lo spazio a mia disposizione è come al solito più' che esiguo: dopo aver superato la barriera di trattori che bloccavano Linate a causa della multa imposta al nostro paese dalla CEE sono riuscito, con incredibile fortuna e discreta incavolatura, a raggiungere l'aereoporto e fare il check-in. Arrivati in Francia i miei occhi hanno cominciato a brillare: uno degli aspetti positivi del nostro lavoro è rappresentato senza dubbio dalla possibilita' di viaggiare in lungo e in largo per il mondo senza doversi preoccupare di pagare il volo, l'albergo e tutte quelle spese che un comune mortale amante del turismo (sia esso alternativo o meno) dovrebbe necessariamente sostenere. Se da un lato devo ammettere che il mio entusiasmo per questo viaggio era relativamente sopito, mi sono dovuto ricredere una volta sceso dal taxi (un inciso velocisssimo: com'e' possibile che i tassisti portino un turista al proprio albergo guidando con una velocita' di crociera che si aggira intorno ai 160 Km/h???).
Una volta arrivato in albergo salgo in camera e trovo un bigliettino della sempre cordiale Carolyn che mi anticipa che da lì a un'oretta ci sarebbe stata una cena in un ristorante caratteristico. Benissimo: mi risposo una decina di minuti contemplando il paesaggio e bevendo una sana birra prelevata dal fornitissimo frigobar della mia stanza per poi raggiungere la hall dell'hotel dove m'incontro con Marco (altro giornalista italiano), un paio di rappresentanti della Psygnosis France e altri due giornalisti europei.
Cena a livelli stratosferici, ubriacata epica presente in ogni trasferta estera (l'importante è che ci si riduca male solo una volta per viaggio, serve a coltivare le "public relation" in quanto anche i PR solitamente bevono; in questa evenienza tutti sono più disponibili a dire quello che pensano riguardo i loro prossimi progetti) e poi tutti in un pub a parlare di videogiochi, Star Trek (a proposito, andate a vedere Primo Contatto se non l'avete già fatto... è troppo bello!) e compagnia bella.

Ed ecco il corridoio della Psygnosis (con la cara Carolyne che cerca di eludere l'obiettivo).

BUSINESS TIME

Il giorno dopo mi sono svegliato, in ritardo, ho fatto colazione, in ritardo, sono andato agli uffici della Psygnosis, naturalmente ritardo.
La presentazione e' cominciata con un classico giro degli uffici fino ad arrivare a una modestissima sala riunioni dove ci e' stata illustrata la storia della Psygnosis e della sua divisione francese, tutto in maniera molto informale, quindi piacevole e indolore (nonostante i miei postumi da sbornia mi hanno reso una persona piuttosto "zombie-oriented" fino piu' o meno all'arrivo dell'ora di pranzo reduce da qualcosa come 8 caffè americani).
Ma parliamo dei prodotti: The City of Lost Children e' senza dubbio il progetto piu' ambizioso dei programmatori parigini: intense sessioni di motion capture, notti insonni a correggere bug e supporto del regista del film originale per creare un progetto non certo rivoluzionario, ma comunque degno di essere annoverato come valido prodotto e ottima avventura. Seconda interessante produzione che abbiamo avuto modo di vedere e' stata Sentient, della quale troverete un Wip qui di seguito, diciamo comunque che la mia impressione e' stata discretamente positiva.
Terzo e ultimo titolo trattato in quel di Parigi e' stato infine Adidas Power Soccer 97, originariamente previsto per console (non dobbiamo ad ogni modo escludere un suo arrivo su PC. Come avrete capito dal nome e' un gioco di calcio, in più vi dico che e' piuttosto arcade e presenta anche tiri speciali alla "Holli e Benji").
La presentazione dei titoli e' stata inframmezzata da un pranzo eccezionale dopo il quale tutta la stampa e' stata colta da improvviso "abbiocco da abbuffata" (patologia che porta a crisi di sonno lancinanti mentre la gente intorno a voi vi parla di tendenze di mercato e opinioni varie sul mercato dei videogiochi), subito allontanato dal proverbiale tazzone di caffe' americano (e siamo a 9).
Dopo aver visto i vari titoli e fatti i consueti saluti sono tornato all'aereoporto, conscio del fatto che un giorno, forse non trroppo lontano, anche in Italia cominceranno ad apparire sedi distaccate delle software house, best seller (che per ora rappresentano una sporadica eccezione) e tutte queste belle cosine. Peccato che mentre pensavo a queste cose i trattori abbiano invaso Linate costringendo l'Air France ad annullare ben due voli per Milano...

Ecco il momento dell'esplosione sull'Icarus...spero non pensiate di salvarvi in mezzo a 'sto macello!

Tutte le locazioni che visiterete saranno realizzate in grafica 3D, con texture davvero notevoli!

Ecco un esempio di conversazione: come vedete ciascuno delle voci del menù principale è divisa in ulteriori sottomenù.

Senti(ent) maaaa...

Ma si può sapere perché ad ogni benedetta stazione spaziale, che orbita attorno a chissà quale pianeta, non ne va mai bene una? Possibile che ogni volta debba sempre succedere qualcosa!?!

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Beh, ragazzi...forse ci siamo. Dove? Ma all'avvento di un gioco che - finalmente - pone come unico scopo della propria esistenza il tentativo di simulare in modo davvero realistico quell'insieme di eventi e coincidenze che costituisce la base della nostra realtà. Mmmhh...il concetto c'è, ma forse il modo in cui l'ho espresso è un tantino esagerato per introdurre un videogame...va beh che si tratta dell'ultima fatica della Psygnosis, ma sempre è sempre un videogioco!
Comunque, un motivo per questa presentazione diciamo un tantino apocalittica in fondo c'è (a parte l'ora notturna, che si è già assestata sulla singola cifra iniziale da quasi un paio d'ore...): non ci crederete, ma è davvero la prima volta che mi capita di leggere una press-release e dire: "Cavoli! Se questo programma fa tutto quello che c'è scritto qua, siamo davanti al gioco dell'anno"...poi però sopraggiunge un momento di lucidità e mi sovviene un altro pensiero: "è un classico che i prodotti finiti non mantengano le promesse della fase di progettazione, ma se la Psygnosis (o più in generale chiunque) fosse già in grado di programmare una cosa del genere, non ce ne sarebbe più per nessuno!".
E' solo a questo punto che torno completamente in me e - ormai in preda ad un attacco di disillusione - inizio a parlarvi di questo fantomatico Sentient.
La trama è presto raccontata: impersonate Garrit, un ufficiale sanitario spedito a bordo di una stazione spaziale orbitante per indagare sullo scoppio di un epidemia da radiazioni; ma come se le cose non fossero già abbastanza incasinate, prima di arrivare a destinazione, un'avaria del vostro mezzo vi costringe ad un atterraggio di fortuna nel boccaporto della stazione orbitante; usciti illesi dai rottami della navetta vi trovate a dover affrontare una situazione tutt'altro che rosea. Nell'ordine: il Capitano è stato ucciso, la stazione si sta dirigendo verso il Sole, tra di voi c'è un assassino e il computer di bordo continua a ricevere strani messaggi...riuscirete a districarvi tra i mille pericoli che vi aspettano?
Partiamo col dire che Sentient è stato concepito come uno degli RPG più "autoevolventi" della storia dei computer: questo vuol dire che tutto (e dico TUTTO) quello che farete influenzerà in modo differente lo sviluppo della trama e - a detta dei programmatori della Psygnosis - sarà quasi impossibile trovarsi due volte nella stessa situazione.
Avrete a che fare con più di 60 diversi personaggi caratterizzati da varie tipologie di personalità e con i quali potrete dialogare grazie all'aiuto di funzionali e flessibili menù, che vi daranno la possibilità di formulare un numero davvero grande di differenti domande, per cui riceverete sempre una risposta sensata e di volta in volta diversa.
Durante i dialoghi dovreste addirittura la possibilità di gestire la mimica del vostro volto (roba da urlo!).
Il plot dell'avventura si potrà diramare in direzioni completamente disuguali, che potranno portare ad una delle sei possibili diverse conclusioni di altrettanti filoni.

Non si chi sia questo tipo, ma non mi ispira proprio nulla di buono!

ZOOM IN

PERCHE' POTRA' ESSERE UN SUCCESSO...
- ✗ Una marea di personaggi con cui interagire
- ✗ Diversi possibili sviluppi della trama, che contribuiranno ad allungare la longevità
- ✗ Caratteri e personalità dei protagonisti totalmente imprevedibili e ogni volta diversi

...E PERCHE' NO.
- ✗ Vedremo se tutte queste promesse saranno mantenute e se ci troveremo davvero davanti ad un titolo di tale spessore!

Grafica da film, colonna sonora degna di un Oscar e dozzine di puzzle da risolvere prima di catturare l'assassino, salvare la stazione da distruzione certa e portare voi e l'equipaggio al sicuro.
Allora cosa ve ne pare...non avevo ragione a dire che - se le promesse verranno mantenute - ci troveremo davanti a un titolo pronto ad essere annoverato tra i classici degli ultimi anni?

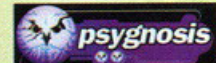
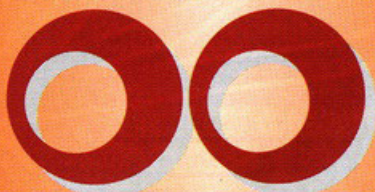
Sentient

Aprile '97

Windows 95 & Dos

RPG

RECENSIONI

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale è inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Interview

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

Zoom In

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Specs

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.
Le voci, come da bollini sono:

RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

AUDIO: le schede sonore previste e supportate...

VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

Qualche giorno fa l'eccelso caporedattore mi chiamò a casa dall'aeroporto di Londra dicendomi che aveva una "recensione totale" da farmi fare. Al momento non capii bene cosa intendesse, poi mi trovai per le mani Murder Death Kill e la "totalità" mi spalancò le sue porte in pieno volto...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

CLASSICO PG GAME PARADE

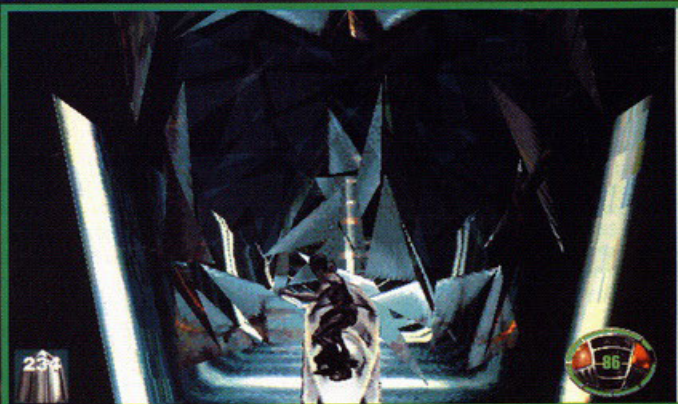
MDK è stato un titolo che ho seguito fin dagli albori della sua creazione: ho scritto ben due anteprime per un totale di sei pagine su questo prodotto; molto è stato detto, sebbene parecchio rimane ancora da dire, tanto è vero che altre sei paginette piene le trovate qua proprio adesso, con l'unico scopo di svelarvi tutte le informazioni in nostro possesso relative all'ultima fatica degli Shiny. Premetto una cosa molto importante: ho giocato a Murder Death Kill decisamente a lungo, "esplorandolo" nei più piccoli particolari in modo tale da tirarne fuori anche il più insignificante ago disperso dentro questo enorme pagliaio; basti pensare che questa recensione è stata la prima assegnata e l'ultima a essere consegnata, prendendo tutto il tempo di messa in piedi del numero di Marzo. Ciò solamente per farvi capire quanto ci teniamo a volere dare il meglio per fare in modo che la nostra/vostra rivista piaccia veramente. Beh, ora basta con questa digressione: via di info. Okkey, okkey; le foto le avrete già guardate quindi lo avrete già intuito da soli: MDK è uno shoot'em up vissuto in terza persona, ovvero dove il protagonista vi viene mostrato di spalle in tutta la sua figura, in modo tale da vedere dove va a finire camminando o via discorrendo. Per chi non fosse proprio pratico di 'ste cose, beh, pensi a uno dei due Magic Carpet: più o meno ci siamo. Ah già, al solito. Preso dalla fobia di descrivervi il gioco quasi mi dimenticavo la trama del tutto: dai, vi faccio un breve sunto giusto per entrare nell'atmosfera. Ci troviamo nel futuro, esattamente non si sa quando, tanto non è importante. La tecnologia umana manco a dirlo ha fatto passi enormi, più grandi di quelli dei giganti; per di più la pace regna sovrana: niente guerre né bombe sotto il cuscino. Insomma, la Terra è sempre quella, ma in realtà è profondamente più bella di quella conosciuta odiernamente. Un bel giorno uno strano fenomeno fa destare dal sonno della fratellanza i popoli del globo: degli strani fasci d'energia pura, provenienti dallo spazio profondo, hanno avvolto il nostro piccolo geoide come una felpa, caricandolo d'energia fino all'inverosimile. La cosa potrebbe quasi sembrare negativa, ma per gli scienziati non è affatto così, tutt'altro. Quell'enorme fonte poteva difatti essere sfruttata: in meno che

Uno dei Boss di fine livello. Sì è grosso, vero, ma ha un bel punto debole...

ALTERNATIVA

Magic Carpet I & II (Bullfrog): sono due shoot'em up parecchio arcade usciti qualche tempo fa. Siete su un tappeto volante e dovrete sparare a tutto ciò che si muove, tipo Doom. Il concetto è quello, ma il gioco è profondamente diverso.

Duke Nukem 3D (3D Realms): immagino lo conosciate tutti quanti. Ha distrutto Doom, sebbene in sostanza sia sempre un clone. La sua interattività è fenomenale: solo che non c'è lo zoom e la varietà (ma è molto più violento).

Forse dall'immagine non si capisce, ma quelle non sono rocce, ma nemici!

Vai col surf! Ve lo avevo detto o no che c'è anche l'arcade di mezzo!

Ripariamoci le ferite

Caramella: Vi restituisce solo un misero punto vita. Non ne trovate mai abbastanza.

Mela: Vi ridà 10 punti vita. Non sembra ma funziona: non lasciatele mai dove sono!

Pollo: Questo qua vi ritempra di ben 50 punti. Peccato siano abbastanza rari...

Pozione: Vi rimette a posto tutto quanto, ridandovi tutte le energie. Difficile da trovare.

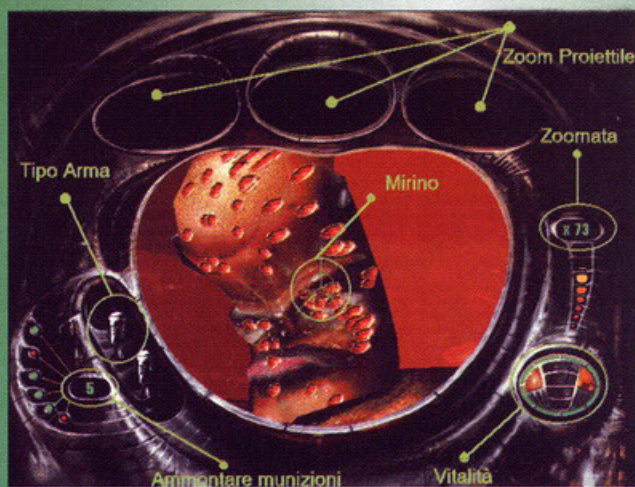
Scatolotto: Vi fa arrivare fino a 150 punti vita. Ha le gambe e scappa via se vi avvicinate!

Earthworm Jim: Vi rende momentaneamente invulnerabili e più veloci. Trovateli...

HELP

- MDK è parecchio arcade, non dimenticatelo mai. Talvolta bisogna spostare un oggetto in una determinata locazione per aprire un portale: non è sufficiente spiattellare tutto quanto si muove.
- Non aprite mai istantaneamente il fuoco: se il nemico è in lontananza usate lo sniper. Magari non li butterete giù tutti, ma combattere contro due nemici è meglio di tre.
- Correte sempre: camminare risulta inutile, la lentezza è controproducente quando l'ambiente si riscalda. Ricordatevi che c'è un tasto apposito per attivare la modalità "corsa" come predefinita.
- Occhio quando usate il tornado, le granate, il martellone o le varie bombe speciali: se rimarrete troppo vicini al luogo della deflagrazione ne rimarrete coinvolti perdendo punti vita.
- Attenzione alla modalità sniper. Ricordatevi sempre di buttare un occhio al contatore del livello di vitalità: spesso non vedrete i colpi arrivare. Perdere i punti in questo modo è facile.

non si dica tutte le preoccupazioni delle genti ritornarono a sopirsi poiché quanto sembrava la fine in realtà fu l'inizio di una nuova era basata sull'abbondanza energetica regalata da quegli strani spaghetti infiniti. Nessuno sapeva da dove arrivassero, o meglio, nessuno poteva saperlo. La stragrande maggioranza della gente poi non se lo chiedeva nemmeno: a loro bastava fare i soldi sfruttandone la potenza. Purtroppo per la razza umana quegli strani filamenti si rivelarono essere delle sonde inviate da una civiltà aliena alla ricerca di un nuovo pianeta da dominare, sul quale insediarsi per deturparne tutte le risorse a loro utili; l'uomo fece proprio il loro gioco. Attingendo energia dai fasci, l'essere umano rivelò la sua

Ma come si guarda?!?

Siete curiosi di sapere come funziona lo sniper? Ecco quanto vedrete quando vi applicherete sul volto la speciale mitragliatrice. Come potete osservare, nel centro, nella parte più grossa, potrete vedere l'oggetto inquadrato sul quale state effettuando la zoomata. In alto invece ci sono tre ovali: sono delle telecamere particolari le quali vi consentiranno di vedere dove va a finire il proiettile lanciato (tre insieme) come succede nei simulatori di volo. Sulla destra ci sono due indicatori: quello più in alto indica la percentuale dello zoom applicato, mentre in basso c'è indicatore della vostra vitalità: se scende a zero vuol dire la fine. Passiamo a quanto compare sulla sinistra. Questa parte è dedicata alle armi in vostro possesso: come notate in quella strana canalina viene rappresentato ciò che state per sparare, ovvero l'arma correntemente selezionata. Di fianco invece c'è un indicatore numerico il quale altro non fa se non dirvi quante munizioni vi restano di quella particolare arma selezionata. Manca qualcosa? Beh, proprio nel centro dello schermo c'è il mirino, ma sono sicuro lo sapete bene a cosa serve...

Ho appena lanciato un tornado. Ecco cosa vuol dire essere nel centro del ciclone...

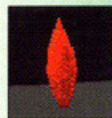
Quei fori nella parete continuano a sparare fuori cagnacci in quantità. Non finiscono mai!

Dove tengo il missile? Nell'elmetto!

ZOOM IN

Mortaio: E' una bomba a tempo, solo che la lanciate con l'elmetto attraverso il meccanismo del mortaio, ovvero considerando il raggio di curvatura della caduta del proiettile.

Missile a ricerca: Lo dice la parola stessa e lo fa proprio per davvero. Infatti il proiettile inseguirà il nemico anche se si sposterà dalla locazione originale. Parecchio utile direi.

Pralina al cioccolato: No, vabbè, non si chiama così, ma visto che in realtà si tratta solo di un mega missilone più potente della norma ... insomma, mica potevo scrivere solo "missile"...

Attacco Aereo: Avete presente Bones? Ecco, quando voi lanciate 'sto affare contro il nemico il vostro fido cane gli pioverà addosso con tante di quelle bombe che non ne avete idea!

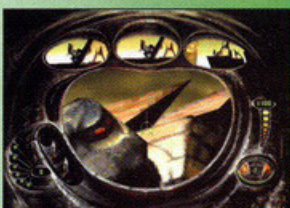
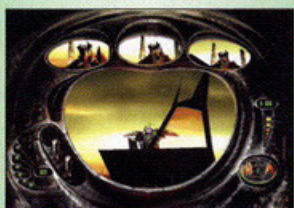
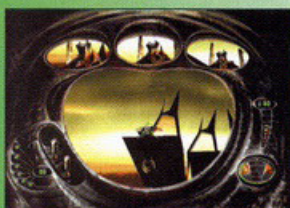
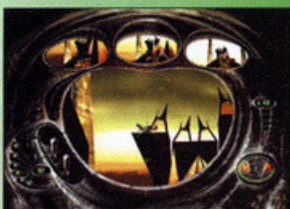
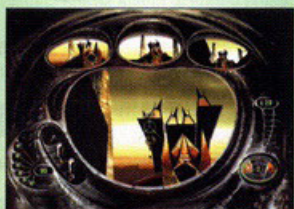
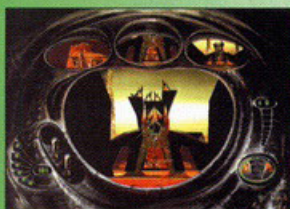
Missile con ricevuta di ritorno: Si tratta di un proiettilazzo parecchio potente, solo che se non centra l'obbiettivo ritorna al luogo d'origine beccandovi in fronte. Usatelo con cautela...

Quel guardiano non mi voleva fare passare e così io lo ridotto in briciole. Pazienza.

presenza sul pianeta: il nemico lo sapeva perfettamente; dove c'è vita (di qualunque genere), di sicuro c'è qualcosa di buono da prelevare, così ci mise un attimo a tramutare quei filamenti in particolari corridoi attraverso i quali giungere direttamente sul nostro sasso, iniziandolo a distruggere. Insomma, la manna mandata dallo spazio presto si rivelò l'inizio della fine: quelle che una volta erano gioia, pace, felicità o allegria presto divennero odio, paura, terrore, disperazione. Ma gli esseri ostili non avevano fatto i conti col prof. Fluke o i suoi assistenti Bones e Kurt. Nascosto in meditazione in un angolo sperduto dell'atmosfera terrestre, il geniale dottore si accorse di quanto stava accadendo: in due per quattro otto capì il da farsi. I nemici andavano fermati al più presto: qualcuno doveva addentrarsi nelle loro basi distruggendole una a una. Certo, ma chi? Ovvio, il fido assistente Kurt, un giovane molto promettente non solo intelligente, ma pure di ottima prestanza fisica. Lui era l'unico capace di una simile impresa, anche se sarebbe più corretto dire che lui era l'unico demente in grado di imbattersi in una simile avventura. Così, dopo

Pensate abbia fatto saltare in aria qualcosa? Cosa ve lo fa pensare?!?

Il microscopio ci fa le pippe!

ZOOM IN

Ho parlato davvero un sacco dello sniper e dello zoom ottenibile da questo aggeggino: eccovi qua un esempio di quanto vi ho detto. La sequenza progressiva rappresenta un ingrandimento di fattore pari al 20% dell'immagine precedente su un oggetto intravisto in lontananza, in questo caso un bersaglio di allenamento. Come vedete voi stessi, dallo scenario globale di partenza sono riuscito a inquadrare l'occhio del nemico. Ora devo solo fare fuoco!

Questa locazione piena di specchi è fantastica. Ne troverete davvero tante tutte perfettamente realizzate.

avere indossato la speciale tuta protettiva inventata dal professore nonché dopo avere preso il mitragliatore "sniper" in mano non perse un attimo: si buttò al volo nella mischia. Già, al volo: infatti dovette fisicamente inocularsi all'interno di quei fasci energetici per raggiungere il nemico; prima ancora di dire "zebedeo" era già in mezzo alla mischia. Bisognava soltanto aprire il fuoco, ma ... beh, questo ora è compito vostro! Vabbene, la trama la sapete, ora vi descrivo per bene il genere. Dunque, che si tratta di uno shoot'em up in terza persona ve l'ho già detto, non vi ho ancora svelato però come funziona il tutto. MDK difatti è un misto tra un arcade o uno sparatutto, passando attraverso un concetto diverso di puzzle game. Se da una parte dovrete prendere in mano il controllo di Kurt, guidandolo attraverso una caterva di livelli dove l'unico scopo sarà distruggere tutto quanto si muove, dall'altro dovrete pensare a come fare per rimanere in vita il più a lungo possibile. Sparare di qua e di là non basta affatto. Mi spiego: facciamo finta (che poi in realtà è vero) che davanti a voi ci sia un muro antiproiettile così alto da non potere essere saltato. Cosa fare? Beh, all'inizio sarà ovvio provare a blastarlo con tutte le armi a disposizione, ma quando nulla accadrà la sensazione di fallimento giungerà leggera come un avvoltoio in caccia della propria preda (voi). Un attimo, non abbiamo fatto caso a quell'apertura semi celata dalla penombra o a quella bombetta nucleare situata proprio sotto l'apertura, cavolo, sarebbe bastato prendere la mitragliatrice, indossarla sul volto per sparare una granata attraverso la fessura. La detonazione avrebbe fatto saltare in aria la parete infrangibile! Capito cosa voglio dire?!? Già, avete intuito alla perfezione, ma quello che più ha attirato la vostra immaginazione o curiosità sono state quelle fantomatiche parole ... "prendere la mitragliatrice, indossarla sul volto". No, non avete affatto letto male. La clamorosa innovazione portata da MDK nel già vasto mondo videoludico è proprio questa, ovvero la possibilità di innestarsi sul viso la propria mitragliatrice, trasformandola in un'arma dalla mastodontica distruttività. Dovete difatti saperlo: l'elmetto indossato da Kurt sulla sua testa è molto particolare. Esso fa da supporto alla speciale mitragliatrice che vi portate dietro per blastare pure le nuvole. Indossandola il gioco si tramuta diventando uno sparatutto con visuale soggettiva diverso dalla norma. Non potrete muovere il corpo, ma solo la testa, puntando verso l'obbiettivo nemico prescelto, aprendo il fuoco quando vorrete. Cosa c'è di bello direte voi?lo zoom vi rispondo io! La peculiarità di questa configurazione vi offre delle opzioni non disponibili nell'avventura in terza persona. Vi faccio un altro esempio. Facciamo finta (poi è sempre più vero) che in lontananza si intraveda un enorme nemic o pronto a farvi a fette. Tutto intorno a lui ci sono degli scagnozzi i quali non vi lasceranno passare e contandoli il coraggio vi scende sotto le scarpe visto il loro esorbitante numero. Beh, ma loro ancora non vi vedono, indossiamo l'elmetto. La visuale cambia, i nemici sono sempre là in fondo: giusto il tempo di aumentare lo zoom ed ecco, davanti a me senza nemmeno muovere un passo ora vedo la faccia di quell'enorme nemico di prima. Mi basta ruotare di poco il volto per mirargli l'occhio sinistro: faccio fuoco e mentre lui cade stecchito a terra gli scagnozzi si guardano attorno per capire cosa è stato. Non perdo tempo: abbasso lo sguardo, miro alla gamba di un "piccino" ferendolo (il sangue verde schizza fuori), gli altri corrono in suo aiuto, uscendo allo scoperto. Ecco fatto, adesso cambio arma, mi prendo una bella granata. Mo' li faccio saltare tutti in aria. Cabooom! Fine del nemico, libero il passaggio: tolgo l'elmetto quindi mi rimetto a correre per la mia strada. Insomma, avete capito cosa intendo per innovazione? Sì, in pratica è quasi come se cambiasse il gioco, visto poi che le armi in dotazione dello sni-

I gadgets non bastano mai...

Mega Martellone: E' un martello immenso. Quando lo lanciate inizia a smartellate avanti e indietro, smarmellando tutto ciò che c'è nei paraggi. E' cattivissimo: non stategli mai troppo vicino, poiché potrebbe farvi male...

Granata: Non è difficile capire cosa sia questo affare, anche se la forma può trarre in inganno. Si tratta di una bomba. Voi la buttate, lei esplode e tutto ciò che becca viene disintegrato. Capito o devo ripetere?!?

Mitragliatore: In pratica è un potenziamento temporaneo della vostra arma basilare. Anziché sparare una caterva di proiettili quindi ne butterete fuori 10 volte tanto disintegrando anche la polvere. Credo abbiate intuito...

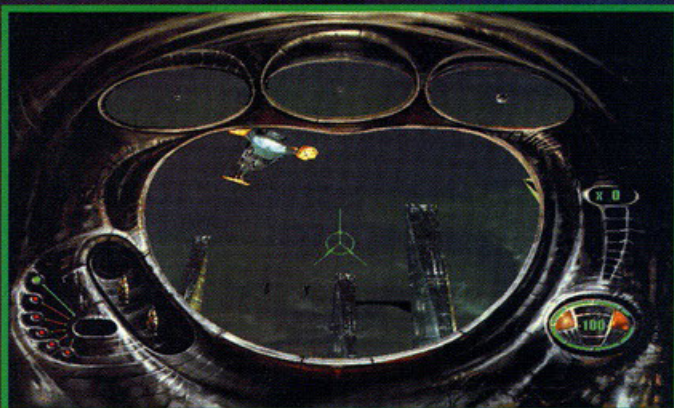
Pupazzetto: E' una copia esatta (ehm, insomma...) del vostro alter ego. Quando lo azionate tutti i vostri nemici vi si scaglieranno contro in preda alla demenza più assoluta e voi potrete approfittarne alla grande!

Bomba Nucleare: La definizione corretta è "La più piccola bomba nucleare del mondo". La sostanza non cambia: è una bomba con tanti megatoni di potenza racchiusi in un palmo. Serve per aprire alcune porte (!).

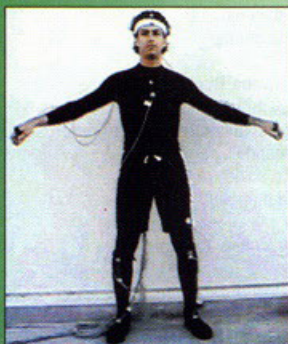
Tornado: Avete presente Mastro Lindo? Dai, quando viene fuori dalla confezione provocando quel vortice immenso? Ecco, più o meno è la stessa cosa solo che in MDK non c'è il pelatazzo in questione.

Bomba a tempo: In realtà si chiama "La bomba più interessante del mondo" e il perché mi è ignoto. Infatti tutto quello che ha di strano è la forma, per il resto, beh, la tirate e la fate esplodere quando volete voi...

Stiamo per atterrare su una nuova città aliena. Tra le altre cose un razzo mi ha appena centrato.

Mancato per un pelo! E scusate la manovrina scarsa!

Siamo all'inizio di un livello. Meglio esplorare prima di tutto...

Sapete cos'è il Motion Capture?

ZOOM IN

No?!? Manco io. Vabbè, questa era davvero pessima, oltre che scontata. Tralasciamo quindi sulla mia deficienza incalzante e parliamo di questa modalità d'acquisizione delle immagini. In pratica si prende un soggetto in carne e ossa, lo si veste con una tuta particolare sulla quale sono applicati dei sensori quindi il gioco è fatto. Più o meno ovviamente. Il soggetto infatti non dovrà fare altro che muoversi secondo le indicazioni dei programmatori (i quali definiscono in questo modo i movimenti degli sprite), questi dal canto loro riporteranno sul PC l'esatta rilocazione di quei sensori di prima. Così facendo si può simulare al computer il corretto movimento del corpo umano, per ricavarne un soggetto pixelloso sul quale applicare l'esatta sequenza di movimenti acquisita. I sensori sono applicati nei punti nevralgici più difficili da gestire, come le ginocchia o i gomiti (quelli di snodo in sostanza) o nelle loro vicinanze: il PC modellerà in seguito un corpo solido in base alle coordinate ricevute quindi sul prodotto finito basterà applicare delle texture per creare il protagonista del gioco. Non è facile, ma rende.

Quando si dice "occhio alle palle!"...

per (così si chiama la mitragliatrice "indossabile") sono differenti da quelle utilizzabili con la visuale in terza persona. Ma la sputaproiettili non è l'unica arma innovativa (andate a beccarvi i box per maggiori chiarimenti): persino la vostra tuta protettiva cela un segreto. Si tratta del "paracadute a fiocco". Kurt potrà difatti buttarsi dal più alto picchio senza il pericolo di schiantarsi: basterà attivare quello speciale paracadute per attutire la caduta senza poi escludere il fatto che in presenza di fonti d'aria si trasforma in parapendio, in grado quindi di portarvi in alto risalendo il flusso. Però tutto questo non basta per descrivervi Murder Death Kill: ecco perché vi descriverò le modalità di gioco. Ogni livello (ce ne sono un sacco) è composto da quattro parti. La prima consiste nella discesa in caduta libera all'interno della città nemica da distruggere: in questa fase dovrete evitare dei radar traccianti posti a difesa delle megalopoli avversarie; se vi beccano partiranno una caterva di missili a ricerca calorica da dovere prontamente evitare se vorrete arrivare indenni alla seconda fase. Questa è costituita dalla città stessa: dovrete aggirarvi in ogni angolo delle locazioni a disposizione facendo fuori tutti gli alieni nel modo più consono alla vostra personalità per arrivare al boss di fine livello (terza fase). Dovrete abbatterlo se vorrete giungere alla fase di risalita verso la base, ovvero la quarta, ma attenzione, poiché se le cose andranno storte in questa e non avrete salvato, beh, dovrete ricominciare tutto da capo. In cosa consiste l'ultima? Nell'evitare dei residui di energia della città appena distrutta, mentre vi muoverete all'interno di un flusso sempre più stretto. Come avrete prontamente osservato, la dinamicità del prodotto è proprio quella di un gioco platform fortemente influenzato dalla componente "sparatutto alla Duke 3D": se per caso steste pensando alla ripetitività di una roba simile, vi fermo subito. Le cose da fare saranno parecchie, come vi ho già detto molte righe fa, ma se tutto ciò non vi accontentasse, sappiate che MDK presenta molti aspetti diversi: vi ritroverete a guidare un surf su dei corridoi ghiacciati, evitando rocce o spuntoni, oppure alla guida di una particolare piattaforma semovente abbattendo tutti gli oggetti in volo davanti a voi, ma anche in caduta libera in cunicoli stretti e bui o in risalita ascensionale per raggiungere particolari piattaforme le quali danno accesso a entrate nascoste, o magari su un bombardiere pronti a sparpagliare "confetti" dappertutto. Approposito di piattaforme o bombardieri: per quanto riguarda le prime vi assicuro ne troverete davvero a iosa, dovendo saltare prima qua e poi là per giungere sulla cima di un palazzo, in modo da

Un'altra fase di transizione tra un mondo e l'altro. Quel boss la in fondo ha rapito Bones.

Ehm, no, non è un guardiano, ma un nemico "normale". Che dirvi: centratelo in faccia e via...

poter prendere la mira con lo sniper e far fuori i nemici sottostanti, mentre per il secondo, beh, vi ricordate di Bones, l'altro aiutante del prof. Fluke del quale vi ho parlato nella trama? In realtà si tratta di un cane robotico con sei zampe. Vi verrà in aiuto con un particolare mezzo aereo pronto a lanciare razzi più bombe in quantità sull'obbiettivo da voi scelto, peccato che verrà rapito da un boss dal quale dovrete pure liberarlo! Per di più potrete andare e avanti e indietro nel livello comodamente, magari per recuperare dei bonus lasciati indietro. Insomma, dovrete correre, saltare, volare, cadere, mirare, zoomare, sparare, bombardare, pensare, faticare, raccogliere bonus, travestirvi, sfondare vetri, attivare trabocchetti o strani meccanismi, sudare un pacco per portare a termine i tre livelli (facile, medio, difficile) di difficoltà di questo gioco (per fortuna si può salvare quando si vuole), sempre se non rimarrete esterrefatti dalla mole di grafica poligonale texturizzata dei nemici o da quella renderizzata o mossa in tempo reale dei fondali, senza escludere le colonne sonore create apposta per MDK. Sapete cosa vi rimane da fare vero? Esatto: chiappatevi i box, riguardatevi per bene le foto (tutte) quindi rileggete per l'ennesima volta l'opinione. Soltanto allora sarete veramente pronti per Murder Death Kill...

SPECS

8 MB

Pentium 90

SVGA 640x480 256 colori

Sound Blaster o "gemellate"

Joy, tastiera, mouse

Meglio un P120 e 16 Mb di RAM

Interplay

TEST

OPINIONE

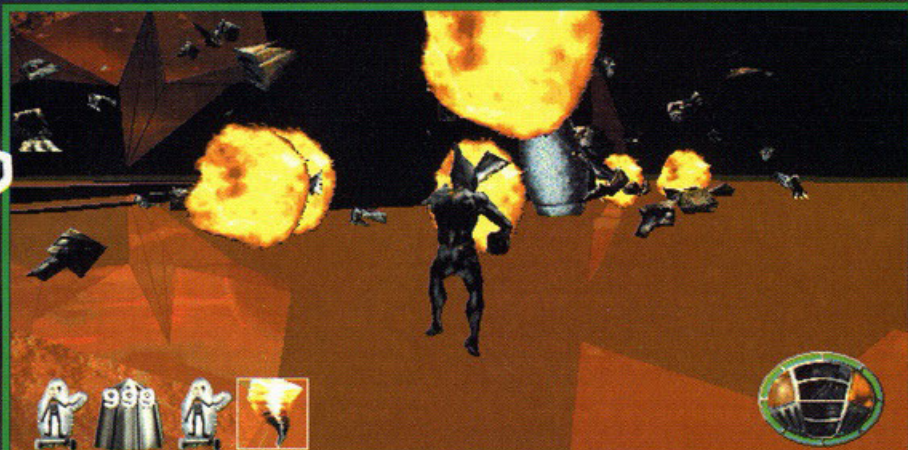
95

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Sei pagine di recensione. Soltanto ciò dovrebbe dirla proprio lunga sullo spessore di questo titolo sfornato dagli Shiny, ma visto ci sono qua anche io, è giusto dire la mia. Beh, devo confessarlo: MDK è decisamente un giocone tremendamente bello. No, non è il titolo risolutivo né lo sparatutto definitivo, ma è qualcosa di allucinante, di perversamente morboso e coinvolgente, capace di catturare. La grafica è decisamente fantastica con giochi di luce, ombre, penombre, specchi, texture a non finire appiccicate ovunque. Gli scenari sono davvero niente male, con temi alla The Day After da non sottovalutare affatto. In ogni locazione i colori sono giostrati magistralmente e le poche parti private di adesivi per rendere il gioco veloce passano del tutto inosservate tranne in rare occasioni. La velocità? Sì, giusto appunto. MDK si muove bene anche su un Pentium 90, ma se avete un PC più potente lo potrete godere appieno con tutta la sua frenesia. Nonostante tutti i particolari da muovere, l'engine sa fare davvero grandi cose e mai l'ho trovato scattoso. Le musiche poi! Già gli SFX sono accattivanti, ma combattere ascoltando la musica di sottofondo è favoloso. Vabbè, forse talvolta le "voci" dei nemici sembrano quelle di un bambino di due anni, ma non mi ha dato fastidio. La vena ironica poi è pazzesca. L'implementazione dello sniper è ottima: lo zoom è impeccabile, vi farà salire l'adrenalina alle stelle. Tutto positivo? Quasi. L'interazione poteva essere migliorata, potevano creare qualche arma di più o aumentare i nemici, variandoli maggiormente, mancano delle sezioni acquatiche oramai presenti ovunque e qualche bonus in più o secret level non avrebbero fatto male (ma questo vorrebbe veramente arrivare al 97 secco!). In definitiva per me MDK è un gioco da comprare a tutti i costi, soprattutto se vi piacciono gli arcade o gli shoot'em up di questo calibro.

Il mega martellone all'opera. Notate che sto saltando per evitare ripercussioni sulla mia persona.

Troppo forte: mentre salgo sulla rampa da la in alto vengono giù un frego di nemici rotolando. E io li massacro!

Ogni tanto vi capiterà di bombardare qua e là. Non siete capaci? Leggete il libretto di istruzioni.

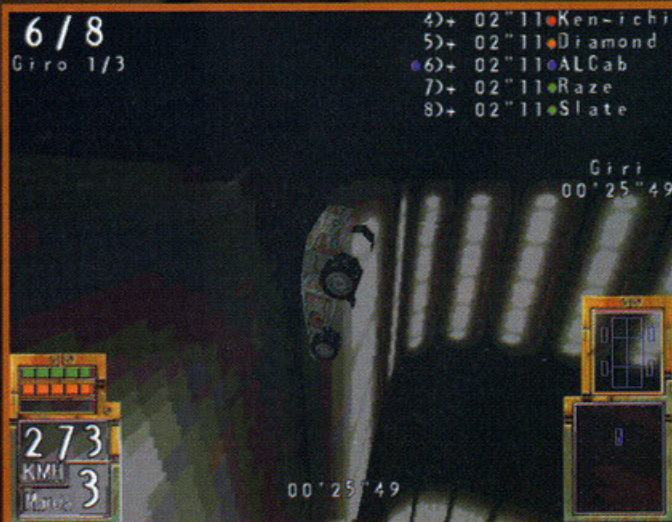
Tutte quelle punte non mi dicono nulla di buono; speriamo di atterrare sul morbido.

Ecco il gruppo che dopo il via si appresta ad immettersi nella prima curva.

Pivelli! Fino ad ora avete corso solo per l'onore e la gloria (o per soldi), ma voglio proprio vedere cosa siete capaci di fare se la posta in gioco è la vostra vita. Ci vediamo al traguardo...Pivelli!

a cura di Riccardo "ALCab" Landi

Ehm, forse il cappello è stato un tantino aggressivo, ma che ci volete fare, mi sono appena staccato da Pod dopo averci giocato per tre ore di fila. Essere in preda a turbe psichiche, mi sembra il minimo. Pod, quel gioco che fece capolino per la prima volta sulle nostre pagine nel lontano Giugno '96 in occasione dello speciale sull'E3 di Los Angeles. Ne sono passati di mesi e di cose ne sono successe, per fortuna il prode AFC vi ha sempre tenuto informati sugli sviluppi, ma solo adesso, finalmente, potrete sapere se è valsa davvero la pena di aspettare tutto questo tempo.
La trama la conoscerete tutti, ma la riassumerò per quei pochi disgraziati che proprio durante il giorno di San Valentino hanno scoperto che la loro ragazza li tradiva con il loro miglior amico (e di conseguenza hanno perso la memoria). Voi fate parte di un gruppo di sf...ortunatissimi abitanti del pianeta Io (satellite di Giove) che deve partecipare ad un campionato di corse automobilistiche per salvarsi la pelle. Perché mai? Dovete sapere che uno scienziato di Io (come si chiamano gli abitanti di Io, Ioestri? Ioani? Mah...) tentando di scoprire una nuova formula per togliere le macchie d'unto dalle magliette di suo figlio, ha accidentalmente inventato il Pod. Questa sostanza gelatinosa simil Blob funzionò davvero bene, peccato che una volta a contatto con l'ossigeno oltre a togliere la macchia dalla maglietta, scioglieva anche la maglietta nonchè la lavatrice (sperando che nessuno l'abbia sperimentato per il bucato a mano). Visto che il Pod oltre ad essere inutile era pure altamente pericoloso, venne tenuto nascosto in qualche magazzino sperando che col tempo... Sbagliato! Il dannato Pod tornò a galla ed entrò nell'atmosfera del pianeta seminando morte e distruzione (come Godzilla), ormai non c'era più alcun rimedio, l'unica cosa da fare era scappare e sulla Terra. Immaginatevi un'immensa folla che corre verso

E' o non è un'entrata in curva degna di un campione? Notate il fumo delle gomme.

In certi punti la strada è affiancata da dei precipizi, io non lo sapevo.

Ebbene sì. Ci si può anche ribaltare.

Adesso gli entro nella fiancata...

gli spazioporti, gente che cade, valige che si aprono, bambini che piangono, insomma la solita scena apocalittica. Voi siete lì in mezzo, anche voi correte più forte che potete, ma tutte le birre della notte prima vi costringono ad una prestazione sotto le aspettative. Arrivate finalmente nella zona d'imbarco, pronti a partire, insieme ad una decina di altri ubriachi (anche loro delusi della loro prestazione), ma venite fermati ed avvisati che quella è l'ultima nave per la Terra ed è rimasto un solo posto libero. "Leggermente" sconvolti da questa notizia voi guardate in faccia gli altri zoticoni senza saper cosa dire finché uno di loro salta fuori con un'idea davvero geniale: "Organizziamo un campionato di corse automobilistiche. Chi vince partirà per la Terra, gli altri dovranno rimanere qui a farsi corrodere dal Pod!" Un coro di "Sì" si alzò nel cielo...
Ok, ok, lo ammetto. Certi particolari, come quello degli ubriachi, me li sono inventati, ma dovete ammettere che solo degli ubriachi potevano avere un'idea simile; nella realtà tutto si sarebbe risolto in un enorme tafferuglio con allegato spargimento di sangue, ma torniamo a noi.
Come in tutti i giochi di corse lo scopo è quello di vincere. Vincere una gara singola, vincere un intero campionato o girare da soli per un circuito tentando di abbassare il record sul giro. In Pod però le possibilità sono maggiori; nel caso vogliate partecipare al campionato, potete decidere di affrontare quello standard, crearvene uno personalizzato o uno casuale. La possibilità di

ZOOM IN

48 rate a interessi 0%

Gamma: Vettura molto bassa e squadrata (un monolito su ruote) ha una tenuta di strada fenomenale, ma è carente in accelerazione e velocità massima. Essendo bassa è molto indicata per i tracciati ventosi.

Saber: Ha la forma di un cuneo e come un cuneo appunto taglia l'aria. Questo le permette di essere una vettura velocissima; purtroppo è molto pesante perciò ha poca accelerazione e in curva va dritta.

Scorp: Secondo voi perchè si chiama Scorp? A parte la forma, è una vettura progettata da un gruppo di nomadi: robustissima e velocissima. Purtroppo in curva tende a mettersi di traverso.

Shivan: Si dice che questo trabiccolo sia spinto da un motore a propulsione atomica; non si sa se è vero, ma sta di fatto che ha una ripresa eccezionale e un buona velocità di punta. I freni, però, tendono a rompersi dopo duecento metri e in curva ha problemi di stabilità.

AV1: La caratteristica saliente di queta vettura è l'incredibile capacità di sterzo che, però, fa sì che il posteriore tenda ad andarsene per la tangente. Indicata, quindi, a tutti quelli che amano il controsterzo; è dotata di grande affidabilità.

Dopple: Accelerazione e tenuta di strada formidabili, ma carenza di velocità massima. Questo mostriciattolo è adatto soprattuto ai principianti vista la sua capacità di non mollare mai l'asfalto e di rispondere rapidamente ai comandi.

Bakar: Trovare difetti per questa macchina non è facile, ma la stessa cosa la si può dire per i pregi. Diciamo che si tratta di una vettura molto versatile con buone caratteristiche, ma senza nessun picco di prestazioni.

Arc: Questa potrebbe essere l'utilitaria del prossimo secolo. Leggera e scattante, ha una buona manovrabilità in curva e una potente accelerazione. Peccato che la tenuta di strada non sia un granché.

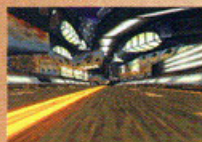
ALTERNATIVA

Fatal Racing (Gremlin Interactive): Gioco arcade di macchine non troppo riuscito. Ricorda Pod soprattutto per lo spirito di competizione.

Wipe Out (Psygnosis): Simile nell'ambientazione e nel design delle vetture peccato che la conversione per PC sia stata implementata male

HELP

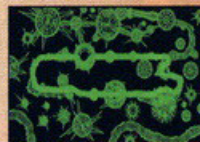
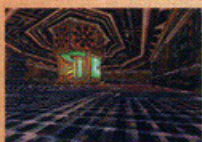
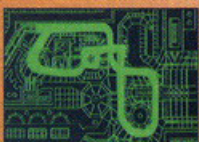
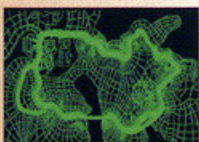
- ✗ Come prima macchina usate la Dopple.
- ✗ Se possibile, all'ingresso di una curva, entrate nella fiancata dell'avversario che vi precede; gli farete perdere un bel po' di tempo.
- ✗ Se avete un avversario alle calcagna state all'interno della curva per evitare che sia lui ad entrarvi nella fiancata.
- ✗ Se possibile evitate i salti, sono spettacolari, ma vi fanno predere tempo.

Gira a destra! Aaaaaaaah!!! - Crash - ...ehm, volevo dire sinistra...

Beltane: Questo circuito situato su un lungo ponte che collega un isolotto alla terra ferma è caratterizzato da due lunghi rettilinei (il ponte appunto) raccordati da delle curve piuttosto impegnative.

Canyon: Molto simile a Pompei, questo circuito è lungo e quasi completamente privo di rettilinei. È fondamentale avere una buona tenuta di strada.

Galleria: Circuito ambientato per metà in un quartiere commerciale e per l'altra nel letto di un canale in secca. Molto veloce e largo, ma con un paio di tornanti impegnativi.

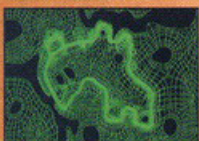
Roc: Pista piuttosto corta immersa in un ambiente che ricorda molto la trilogia di Alien. Piuttosto semplice a parte la serie di curve molto ravvicinate subito dopo il traguardo.

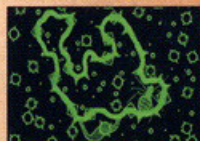
DownTown: La pista è ricavata dalle normali vie cittadine perciò bisogna stare molto attenti a non imboccare la strada sbagliata ad uno dei numerosi incroci. Tracciato corto e con molte curve lente.

Burrow: Tracciato semplice, ma con una pessima superficie stradale che non permette di avere una buona tenuta. Fate particolare attenzione al salto sopra gli spuntoni di roccia.

Nuke: Questa volta dovrete correre tra i reattori di una centrale nucleare. Impegnativi i due svincoli stradali. Fate attenzione all'ultima curva preceduta da un lungo salto.

Veitland: Circuito situato in una deserta valle di terra rossa dove le strade sono molto sconnesse ed in certi punti addirittura interrotte. Non è particolarmente impegnativo, ma attenti alle interruzioni.

Alderon: Altra pista cittadina molto impegnativa. La parte terremotata, con ponti interrotti e macerie, è il tratto più incasinato. Evitate di saltare troppo.

Bank: Situata in una zona altamente tecnologizzata questa pista è larga e abbastanza veloce; l'importante è non sbagliare i due salti.

Plan 21: Disegnata all'interno di un'ex area industriale, questa pista molto veloce vi impegnerà non poco. Dopo dei veloci rettilinei vi troverete di fronte ad improvvise curve a 90°.

Sewer: Questo circuito è ambientato nelle fogne ed è uno dei più difficili di Pod. Lungo e molto vario; ci sono sia tratti veloci e scorrevoli che serie di curve strette ed impegnative.

Pompeii: Questo circuito si sviluppa su un gruppo di colline quindi è caratterizzato da continui saliscendi e un'interminabile serie di curve. Godetevi il sole!

City: Ancora una volta vi troverete a gareggiare per le vie della città ed ancora una volta sarete alle prese con lunghi rettilinei intervallati da curve molto lente.

Cocoon: La superficie sulla quale si gareggia sembra organica e il circuito è sormontato da un enorme ragno blu, mah. Comunque state attenti alle finte biforcazioni che, se prese nella direzione sbagliata, vi faranno fare un salto nel vuoto.

personalizzarsi il campionato, in particolare, è molto interessante, visto che non ci sono limiti di manipolazione: potete addirittura creare un campionato di sedici prove tutte sulla stessa pista. Ma la vera finalità di questa opzione è un'altra che fra l'altro mi permette di introdurre una delle caratteristiche più interessanti di questo prodotto: l'upgrade in rete. Ogni mese sul sito Internet di Pod verranno messi a disposizione nuovi percorsi e nuove vetture (Cool!). Questo, inutile dirlo, dovrebbe aumentare enormemente la longevità, dopo pochi mesi potremo già ritrovarci con più di venti percorsi a disposizione e qui si capisce a cosa serve customizzarsi il campionato. Travolto dalla curiosità sono andato a sbirciare in Internet e posso assicurarvi che non sono chiacchiere messe in giro per vendere più copie. Per il mese di Maggio sarà disponibile il primo tracciato aggiuntivo e le prime due "brand new car". L'altro aspetto per il quale gli sviluppatori hanno sicuramente sprecato più energie (e si vede) è l'atmosfera che permea il gioco. Già ammirando la grafica dei vari menù si ha una sensazione di decadenza postatomica; placche di metallo arrugginito, scritte incise malamente e brandelli di nastro adesivo appiccicati accanto ai monitor a cristalli liquidi sono inequivocabili tracce di una civiltà avanzata ormai caduta in miseria. Scendendo in pista per la gara, poi, ogni dubbio non ha

Non solo arcade

Ok, Pod è un arcade, ma questo non vuol dire che non ci possa essere anche un po' di messa a punto delle vetture, anzi. Ogni volta che vi apprestrerete a competere in una gara, prima di prendere il via dovrete regolare l'assetto del vostro bolide. Avete a disposizione trecento punti da distribuire fra le cinque caratteristiche che determinano il comportamento della macchina: Accelerazione, Freni, Tenuta, Manovrabilità e Velocità. Ogni vettura ha i suoi settaggi base, ma a vostro piacimento potrete togliere punti da una caratteristica ed aggiungerli ad un'altra con l'unico limite di rimanere su valori che vanno da uno a novantanove. Questo vuol dire che, ad esempio, prima di un tracciato accidentato e pieno di curve potrete aumentare la tenuta e l'accelerazione mentre diminuirete la velocità massima oppure potrete configurarvi l'automobile secondo il vostro stile di guida. Se amate il controsterzo dovrete ridurre la tenuta ed aumentare la manovrabilità, mentre se volete guidare come sui binari dovrete avere una tenuta alle stelle e magari perdere qualcosa in accelerazione. Insomma, le combinazioni sono infinite, starà a voi trovare la soluzione migliore e una volta trovata potrete salvarla per il futuro. Davvero ben fatto.

più ragione d'esistere. Il cielo sempre cupo, con sfumature di colori malsani come i tramonti verdi e i pomeriggi rossi. Le vie delle città con l'asfalto crepato e bidoni di materiale tossico rovesciati sui marciapiedi; ponti crollati, grattacieli diroccati e ancora macerie in mezzo alla strada. Le vetture stesse sono costruite con materiali di scarto e assomigliano molto a quelle di Supercar Gattiger, con un look pesante ed aggressivo. Anche il comportamento degli avversari è in sintonia con l'atmosfera; ogni volta che proverete a sorpassarli questi vi taglieranno la strada e non saranno pochi i duelli all'ultima sportellata, magari a dieci centimetri dal baratro che costeggia la strada.

Le piste sono molto divertenti e varie (vedi box) e gli avversari vi daranno del filo da torcere. Sono disponibili tre visuali di gioco: una interna (ma senza cruscotto) e due esterne più o meno ravvicinate.

C'è la possibilità di osservare la gara di un'altro concorrente e ogni elemento della strumentazione in sovrimpressione può essere attivato o disattivato a vostro piacere con i tasti funzione. Se siete stufi di gareggiare contro il computer, nessun problema; Pod vi da la possibilità di giocare con gli amici in rete (max otto giocatori), sullo stesso computer grazie allo split screen, via modem (fino a quattro giocatori se si usa lo split screen) o, se ne avete la possibilità, via Internet.

Prima di chiudere non posso dimenticarmi di dire che Pod è il primo gioco a supportare la tecnologia MMX della Intel, per sapere come gira con un processore MMX chiedete al BDM che lo ha visto negli uffici della UbiSoft (cambia poco, la vera rivelazione è la versione 3Dfx!!! NdBDM). Purtroppo, però, il programma richiede un Pentium perciò se avete un Ciryx x686 non potrete gicarci (sigh!). Che la forza sia con voi (non c'entra niente, ma ci sta sempre bene).

Opinione

Wow, che gioco! L'atmosfera che si respira giocando a Pod sembra quella di un'avventura piuttosto che quella di un gioco di competizioni automobilistiche. I tracciati, le vetture, le musiche... tutto contribuisce a farvi sentire davvero su un pianeta dove l'unico modo per sopravvivere è andarsene. La giocabilità poi è davvero ottima; le vetture sono facili da guidare anche con la tastiera e il loro comportamento in pista è "divertente". Salti, sbandate, sportellate, a pensarci bene hanno un comportamento molto simile a quelle di Destruction Derby 2, ma sono molto più resistenti. Anche l'intelligenza artificiale è ottima, gli avversari vi chiuderanno la strada, vi spingeranno verso i burroni, insomma vi vorranno vedere morti. Cosa dire poi della possibilità di avere sempre piste e vetture nuove grazie ad Internet? E il gioco multiplayer con uno split screen che funziona benissimo, la possibilità del gioco in rete, via modem e addirittura in Internet? Buona anche la strumentazione con un efficentissimo radar. L'unica cosa che non mi ha convinto è la difficoltà che mi è sembrata un po' troppo bassa, ma questo è molto soggettivo. Un'altro difetto stà nel fatto che per poterselo godere appieno bisogna possedere un PC Ninja. Sperando che questo problema venga presto risolto, non posso fare altro che consigliarlo a tutti gli amanti della velocità e della fantascienza. Peccato per la mancanza di armi...

Specs

16 MB

Pentium

SVGA 640*480

Sound Blaster e schede compatibili con Windows 95

Tastiera, Joystick, Joypad, Thrustmaster.

E' necessario un Intel Pentium (no Ciryx). Supporta l'S3 Virge e l'ATI.

Ubi Soft

Sfruttando i bordi rialzati della pista gli piomberò in testa.

Sono automobili o jet?

Dannazione mi hanno chiuso! Ma se riesco a passare sul cordolo...

Il menu principale. Da questo si può accedere alle tre sezioni del gioco: l'achivio delle carte (Archive), il duello (Duel) e la campagna (Campaign). Le opzioni comprendono solo il volume della musica e degli effetti.

Questa è la schermata strategica della campagna. In basso a destra ci sono le icone delle opzioni (attaccare un territorio, scegliere le carte, vedere un terreno, informazioni sui maghi).

MAGIC The Gathering® BATTLEMAGE™

HELP

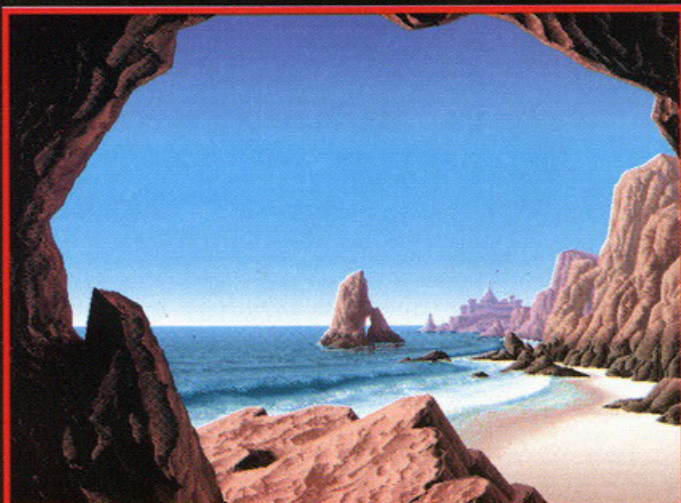
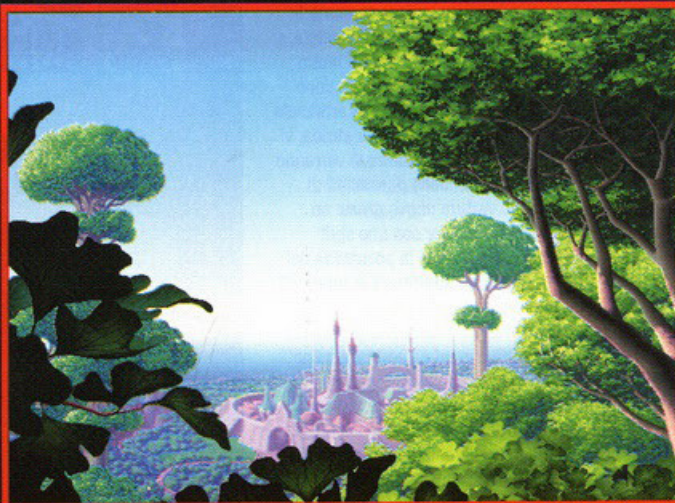
- Prima di ottenere dei risultati decenti tenete conto che avrete bisogno di molta pratica
- Cercate di dimenticare le strategie utilizzate normalmente nel gioco di carte, questa versione "real time" è senza dubbio differente.
- Non demordere, una volta presa confidenza con lo schema di gioco vedrete che vi divertirete.

ALTERNATIVA

Magic The Gathering (Microprose): Vorrei dirvi qualcosa di più, ma purtroppo il gioco non è ancora uscito… Né ormai si sa qualcosa di più definitivo…

Nell'attesa che la Microprose produca la trasposizione del famoso gioco di carte fantasy Magic: The Gathering, l'Acclaim batte tutti sul tempo con l'uscita di Battlemage.

a cura di Mauro Ferri

Finalmente approda sui nostri PC un gioco su Magic: The Gathering (M:TG), il famoso card-game di carte fantasy che, ormai, sta assumendo proporzioni di fenomeno. Infatti si può dire che tutti abbiano un amico o conoscano qualcuno mezzo matto che passa ore all'addiaccio a scambiare terre e artifatti, pagarle fior di soldi, o, ancora, a evocare esseri che normal-

Un'altra locazione della campagna. Attraverso un color-cycling molto ben realizzato, queste immagini appaiono animate. In questa per esempio, il mare si muove sul bagnasciuga, aumentandone l'effetto evocativo.

Questa è una delle tante immagini che vi verranno proposte quando tenterete di conquistare un territorio o ne vorrete avere la descrizione. Nonostante la profondità dei colori sia ridotta, sono molto belle.

Fate molta attenzione a questo personaggio. Chi conosce M:TG lo sa, costei ha la brutta abitudine di rubare gli oggetti altrui e se la tratterete male potreste trovarvi alleggeriti...

Per poter convincere i personaggi che incontrate dovrete scegliere attentamente le risposte. Le risposte sbagliate, il più delle volte, non hanno effetto, ma può succedere di perdere soldi o incantesimi.

mente si vedono nei film dell'orrore. Mostri fantastici come lo 'Shivan Dragon', incantesimi mirabolanti come l' 'Ancestral Recall' e reliquie preziosissime come il 'Black Lotus' entreranno così anche nell'immaginario collettivo degli informatici. M:TG (il gioco di carte) è stata un'autentica novità nel panorama dei giochi di società (intesi come giochi da svolgere insieme ad altre persone) per la sua originalità ma, soprattutto, per la solida struttura del gioco che lo rende pressoché intramontabile. Da quando è uscito, tutti i produttori di giochi si sono buttati nel settore per tentare di beneficiare di questa nuova moda. La maggior parte di questi ha pero sfruttato un personaggio famoso per far vendere di più trascurando, ahimè, il gioco in se stesso. Infatti dopo circa quattro anni e almeno un centinaio di imitazioni, M:TG rimane ancora l'unico e indiscusso leader del settore. Passiamo ora ad esaminare gli aspetti del gioco per chi ne ha solo sentito parlare. Il giocatore di M:TG impersonifica un mago, anche detto 'planeswalker'. Questi personaggi, avendo il preziosissimo dono della magia, sono in grado di estrarre una forza magica, la 'mana', dai territori da loro posseduti. Esistono cinque territori di riferimento detti 'terre base' e ognuno di essi produce un diverso tipo di mana, identificata da un colore e alla base di un certo tipo di magia con una filosofia del tutto particolare ed unica (vedi box). I cinque terreni sono: le foreste, fonte della magia verde; le pianure, fonti della magia bianca; le montagne, fonti della magia rossa; le isole, fonti della magia blu; le paludi, fonti della magia nera. Se si trascurano alcuni dettagli di rego-

Tevesh

Jared

Leshrac

I planeswalker

ZOOM IN

Questi sono i sei personaggi disponibili nel gioco con una loro descrizione:

Jared Carthalion, the Shadow Mage: rimasto orfano da bambino, cresciuto tra le braccia di rabbia e vendetta, rappresenta l'ultima speranza dalle brame di conquista dei planeswalker. Jared deve acquisire potere in tutte e cinque le discipline magiche e unire le terre sotto un'unica guida se intende sconfiggere colui che ha ucciso tutti quelli che amava, il Battlemage Ravidel. Jared inzia con la magia verde e rossa.

Tevesh Szat, The Doom Fools: migliaia di anni fa, Tev Loneglade e la sorella Tymolin, mago e guerriera, erano due semplici ragazzi che rimasero invischiati nella terribile devastazione portata dalla guerra dei fratelli. Tymolin fu uccisa nelle schermaglie che seguirono quando elfi, nani e umani si combatterono per cibo e potere e Tev, semplicemente, impazzì. Trasformo se stesso in un mostro diventando Tevesh Szat, The Doom of Fools; il suo unico scopo soffocare il pianeta sotto una coperta di morte. Inizia con la combinazione blu e nero.

Geyadrone Dihada: è una maga molto malvagia. Ottiene sempre ciò che vuole. Secoli fa, mentre tentava di conquistare tutto Corondor, fu buggerata da un antenato di Jared che si unì a una potentissima leggenda: Dakkon Blackblade. I suo colori sono verde e nero.

Kristina of the Woods: Kristina è dolce e gentile; è quasi la Natura stessa. E' divisa tra Jared e Sandruu che entrambi desiderano come compagna. E' stata l'insegnante di Jared ed è sopravvisuta a tutti i periodi più bui di Corondor. Non si sa la sua età ma il suo viso è, comunque, senza tempo. Ovviamente inizia con verde e bianco.

Sandruu: è un minotauro di Anaba. Fu bandito molti secoli addietro dallo stesso Ravidel perché geloso delle attenzioni che riservava per Kristina; ora finalmente può tornare per vendicarsi tentando di eliminare sia il suo diretto concorrente Jared che il perfido Ravidel. I suoi colori sono bianco e blu (anche detto 'mazzo bolla').

Leshrac: è il male in persona. Peggio che Ravidel, egli insegue solo dolore e distruzione. Fu, durante l'era glaciale, alleato di Tevesh Szat, al quale ha però, successivamente, voltato le spalle. Tempo fa fu imprigionato da Ravidel stesso in una prigione magica ma, la potenza del Mox Beacon gli ha permesso di liberarsi.
Una vera mina vagante. Ovviamente i suoi colori sono rosso e nero.

Ecco uno dei momenti in cui si tenta di conquistare un territorio con la dipolmazia. Dovrete convincere questa orchessa che siete un degno capo e che la vostra causa sia quella giusta.

La figura a sinistra nella propria zona rappresenta gli incatesimi diponibili (le carte in mano); per farle scorrere basta premere 'A' o 'D' (destra e sinistra). Le barre tra le due immagini rappresentano la quantità di mana disponibile per ogni colore.

lamento, non vi sono differenze tra la versione di 'cartone' e quella digitale, tranne, ovviamente' il fatto di giocare contro il computer.
La base di questo gioco è costituita dalla campagna per la conquista di Corondor, un continente su uno dei vari piani di esistenza dove i planeswalker si muovono. Questi ultimi, per millenni, hanno combattuto battaglie su battaglie nel tentativo di prevalere su tutti gli altri senza mai ottenere una vittoria definitiva; infatti ogni piccolo vantaggio veniva immediatamente annichilito. Venne però il momento in cui il più insidioso di questi planeswalker, Ravidel (il Battlemage) attiva un artifatto potentissimo, il 'Mox Beacon' che chiama tutti i planeswaker nella terra di Corondor per uno scontro finale. Tutti accorrono, incapaci di resistere al magico canto della pietra, ma nessuno sa della trappola preparata ad arte dal perfido Ravidel. Questi, sapendo che la sorgente della mana di tutti i maghi risiede nei terreni, riesce con un incantesimo a privarli del controllo sui terreni stessi, venendo a trovarsi in una posizione di estremo vantaggio. Ora i planeswalker si trovano in una situazione alquanto spiacevole, poiché devono riconquistare, con le unghie e con il sangue, il potere che gli è stato sottratto in un momento, per poi tornare alla carica contro Ravidel. Il primo passo da compiere consiste nello scegliere il mago che si vuole impersonificare, escluso naturalmente Ravidel. Ci sono sei possibili personaggi, ognuno caratterizzato dall'uso di una determinata combinazioni di colori magici (per una descrizione più ampia dovrebbe esserci un box da qualche parte). Operata questa scelta possiamo partire alla conquista di Corondor!
Le opzioni nella interfaccia strategica sono (oltre a caricare e salvare) attaccare un territorio, vederne le caratteristiche, scegliere gli incantesimi e avere informazioni su un altro planeswalker. Quando si decide di attaccare un altro territorio, specie se questo è ancora neutrale, solitamente non si fa un attacco di guerra, ma si deve tentare di convincere gli abitanti o le persone che regnano a passare dalla nostra parte. Il computer ci propone dei dialoghi con varie risposte possibili. Spesso non basta un 'colloquio' per conquistare la fiducia degli abitanti, ma quasi sempre si possono guadagnare (o anche perdere) incantesimi preziosi oppure soldi. L'opzione di scelta degli incantesimi serve appunto in questi casi: così come nel gioco di carte ogni giocatore prepara il suo mazzo scegliendo un certo gruppo di magie. Inizialmente si parte con ben pochi terreni e incantesimi ma, man mano, si può espandere notevolmente il proprio grimorio. L'opzione per vedere i terreni serve per avere informazioni particolareggiate sulla zona e sui suoi abitanti. In questo caso ci viene mostrata prima una schermata con una breve descrizione testuale, poi una schermata con un'immagine caratteristica del luogo mentre una voce in sottofondo ci narra la storia della zona. Questa opzione serve principalmente per decidere dove attaccare ad ogni turno; all'inizio, infatti, è meglio volgere lo sguardo verso terreni che forniscano la mana del colore con cui abbiamo iniziato. Infine, l'opzione per avere informazioni su un concorrente, serve a controllare a che punto di forza è arrivato. Ci appare infatti una schermata

Questa è la schermata di scelta degli incatesimi durante la campagna. Uno degli aspetti più importanti del gioco è il bilanciamento di tutte le carte del mazzo. Bisogna mettere il giusto numero di terreni e incantesimi altrimenti il mazzo si rivelerà inutile.

Questa schermata rappresenta l'opzione Archive. Qui si possono vedere tutte gli incantesimi divisi per colore con la relativa immagine e funzione. Questo incatesimo serve per dare la possibilità alle creature di resuscitare.

TEST

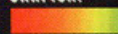
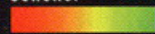
OPINIONE

82

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Non se ne poteva più di aspettare il gioco di Magic della Microprose e, a calmare gli animi, è arrivata l'Acclaim che rischia, a mio avviso, di soffiare alla MPS tutti gli acquirenti sfruttando la grande attesa creata nell'ambiente.

Speculazioni a parte, credo che l'Acclaim abbia fatto un buon lavoro: la struttura del gioco di carte c'è, anche se è stata un po' snaturata per poterla adattare ad una situazione molto arcade. Sotto questo aspetto, infatti, differisce non poco dall'originale gioco di carte (seppur tengo a precisare che questa è la conversione del fumetto, edito dalla Dark Horse negli Stati Uniti).

Per definizione Magic richiede una notevole dose di cerebralità (se si vuole eccellere). Sotto molti aspetti rassomiglia molto al gioco degli scacchi anche se, nel nostro caso, non ci sono lunghe attese; questo però dipende molto dal fatto che in M:TG non c'è un piccolo gruppo di pezzi come negli scacchi (sono solo sette se non erro) ma addirittura migliaia di diverse carte combinabili nei più disparati modi.

Tornando a M:BM, gli aspetti estetici del gioco non sono ne eccezionalmente belli ne brutti. La grafica è ben disegnata ma non raggiunge livelli da 'mascella cadente'. Per ciò che riguarda la musica posso dire che è molto "evocativa". L'idea della campagna mi sembra piuttosto originale e tutto sommato riesce a tenere l'interesse vivo a sufficienza per tentare di finire il gioco almeno con un paio diverso di personaggi. La sezione del duello, per quanto piuttosto limitata per questo tipo di esigenze, può comunque essere un buon banco di prova per i mazzi del giocatore semiesperto (non tutte le carte sono disponibili).

Due difetti risaltano maggiormente, il primo molto grosso a mio modo di vedere, sta nell'ostilità del gioco verso i non conoscitori di Magic. Il carattere frenetico del duello, infatti, presuppone una certa conoscenza a memoria degli incantesimi. Questo difetti è, in piccola parte, lenito dal secondo: le poche carte disponibili (raffrontate, naturalmente, a tutte quelle che esistono); se da una parte, questo fatto aiuta il neofita all'approccio, avendo un numero fortemente minore di incantesimi da tenere a mente, dispiace alquanto al giocatore esperto che, sicuramente, si sente limitato. Questa limitatezza del 'parco carte' può far supporre che l'Acclaim intenda far uscire degli upgrade, specie se il prodotto venderà bene.

Insomma, per un giocatore di M:TG è senza alcun dubbio consigliabile; per chi invece non lo conosce è molto consigliato (almeno dal sottoscritto): potrebbe questa essere un'ottima occasione per scoprire un grandissimo gioco.

che mostra il livello di esperienza raggiunto, il numero di territori conquistati, la quantità di soldi che guadagna ad ogni turno (espressa in modo non numerico) e una storia del mago stesso. Se si decide di conquistare un territorio occupato da un nemico può succedere che, come in quelli neutrali, si incontri gente del luogo da poter convincere e, di conseguenza, guadagnare il territorio, oppure può succedere che si incontri il mago avversario e si debba andare al duello. Questo rappresenta la parte arcade di M:BM e si può giocare anche solamente con questo modulo scegliendo 'Duel' dal menu principale. La differenza sta nel fatto che nella campagna il nemico, il terreno dello scontro e le magie disponibili dipendono tutte dalla situazione attuale del gioco, mentre nel modulo indipendente, tutte queste variabili possono essere modificate a piacimento. Per chi non ha mai giocato a M:TG, questa parte del gioco risulta piuttosto ostica da comprendere perché presuppone una certa conoscenza delle regole. Inoltre avrà una certa difficoltà iniziale chi, pur conoscendo le regole, non conosce ancora a memoria le carte di M:TG e sa riconoscerle immediatamente dall'immagi-

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium
VIDEO	Svga 640*480 256 colori
AUDIO	Qualunque scheda compatibile con Windows 95
CONTROLLI	Mouse e Tastiera
NOTE	Solo per Win95
SOFTWARE HOUSE	Acclaim

ne. Questo avviene perché in
M:BM l'azione è piuttosto frenetica e chi dovesse perdere tempo a cercare di capire quale effetto avrà un certo incantesimo, se ha sufficiente mana del colore giusto per eseguirlo o se c'è un valido obiettivo per l'incantesimo (ciò, ovviamente, non riguarda le creature), finirà per soccombere. Per evitare questo problema consiglio di leggere le descrizioni delle varie carte che si trovano nell'opzione, molto utile, 'Archive', del menu principale:è infatti possibile vedere ogni carta del gioco con la relativa immagine e funzione. Cercate di legare nella vostra mente (procedimento, peraltro, spontaneo) l'immagine dell'incantesimo con il suo risultato così da ovviare al problema di cui sopra. Tornando al modulo del duello, questo ci presenta un terreno (diverso a seconda di dove ci troviamo o della scelta operata nel menu) con varie asperità e confini naturali. Su di esso ci sono entrambi i maghi che NON si possono muovere: tutto il 'lavoro', infatti, viene svolto dagli incantesimi dello stesso. In alto si trova una barra di stato che ci mostra, a sinistra, le nostre carte, ovvero i nostri incantesimi, e una finestrella, all'estrema sinistra, che raffigura l'incatesimo correntemente selezionato, sia questo ancora da lanciare o già lanciato. Subito sotto la barra c'è l'indicatore dei punti ferita, rappresentato da quattro sferette rosso acceso; ognuna di esse vale cinque punti vita e quando ci si sposta da multipli di cinque, delle sferette più chiare appaiono ad indicare le unità. Lo scopo è ovviamente portare l'avversario a zero punti vita. Se ciò avviene all'interno della campagna si avrà vinto un'importante battaglia e se si era in difesa avremo evitato di perdere un territorio, se si era in attacco avremo conquistato un territorio.

Il tutto volto alla conquista finale di potere e ricchezza eterni (scusate la fine brusca ma dovevo concludere....)

Geyadrone

Sandruu

Kristina

X - R O M

N I R V A N A

"Nirvana, il nuovo gioco di Jimi Dini, direttamente nei vostri cervelli, dalla Okosama Starr..."

A cura di Davide "Maska" Mascaretti

Questo lo slogan natalizio di un futuro non molto lontano, con cui una multinazionale produttrice di videogames intende lanciare l'ultima frontiera nel campo dell'intrattenimento. Arriva così nelle nostre case il CD-ROM (o X-Rom che dir si voglia) tratto dal celebre film di Gabriele Salvatores, il quale ci annuncia questa produzione con le seguenti parole: "adesso tocca a voi: questo non è un film, è un'espansione del film... tutto sembrava finito, ma c'è ancora molto da fare. Adesso avrete tutto il tempo per pensare, dedurre, approfondire, scoprire...". Nirvana X-Rom, quindi, comincia dove finisce il film; questa volta, però, non saremo passivi spettatori con l'intento di capire una trama, ma veri e propri protagonisti di un'avventura grafica che molto ha a che fare con la produzione cinematografica. Entreremo nella casa di Jimi, il personaggio principale, per iniziare a far parte di quel mondo dove la realtà non è più una certezza, dove il giocatore diventa parte del gioco. Faremo la conoscenza di alcuni personaggi che, dalla pellicola, giungeranno fino ai nostri monitor. Essi, non sono altro che pedine all'interno di un universo fatto di impulsi elettrici e codici di programma e, mano a mano che si entra nell'avventura, dovremo chiederci se anche noi siamo quello che abbiamo sempre pensato di essere oppure un elemento virtuale fatto di memorie precalcolate. Visiteremo luoghi apparentemente normali e viaggeremo nel mondo virtuale del Cyberspazio, con lo scopo di risolvere numerosi enigmi, nell'intento di finire ciò che Jimi non era ancora riuscito a concludere. Il Nirvana,

ALTERNATIVA

Zork Nemesis (Activision): Tra i primi prodotti degni del titolo di avventura grafica moderna; un'esperienza molto interessante longeva e appagante alla quale Nirvana tende ad avvicinarsi, invano...

Lighthouse (Sierra): gioco molto recente, ennesima avventura con bella grafica, buon sonoro, ma il resto...

HELP

La prima fase del gioco (il Login della casa) consiste nell'inserimento di tre password legate al filmato mostrato precedentemente. Eccole: Noi - Campana - Andate dunque. Nella casa di Jimi vi sono tre lettere codificate, nascoste in vari punti dell'appartamento. Trovateli e traduceteli, se riuscite... Seguite attentamente i discorsi di Naima, vi orienteranno per la strada giusta. Il software di nome Mandàla si trova all'interno della stanza SOFT del magazzino virtuale. Impossessatevene e avrete fatto un primo passo in avanti verso il Nirvana.

SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: 486

VIDEO: Scheda VGA 640x480, 256 colori

AUDIO: Sound Blaster

CONTROLLI: Mouse

NOTE: sono richiesti 10MB liberi su HD; si consiglia un CD-ROM con velocità non inferiore al 4x

SOFTWARE HOUSE:

Questo è il cartellone pubblicitario animato, in puro stile cyberpunk, che promuove il nuovo prodotto della Okosama Starr.

Tra i personaggi più riusciti del film spicca quello di Solo (interpretato dal mitico Diego) ed è stato un piacere rivederlo all'interno di questo X-Rom.

Ecco un esempio di ambiente realizzato in QTVR. Qui siamo già all'interno del magazzino virtuale delle memorie di Jimi dentro il quale, con l'ausilio di un'intuitiva interfaccia, potremo muoverci, ruotare e interagire con discreta libertà.

Lungo il nostro solitario cammino virtuale, Naima si prodiga di darci tanti consigli. In questo momento di relax ci illumina riguardo il nostro futuro...

In alcune occasioni avremo modo di manipolare gli oggetti . Il fatto che non sia stata neanche presa in considerazione la possibilità di impossessarsene, lascia intendere sul grado di interazione presente nel gioco.

questo il nome dell'iperrealistico videogioco virtuale della Okosama Starr, non è stato cancellato definitivamente. Il rivoluzionario programma che lo stesso creatore, Jimi, ha voluto distruggere può essere ancora ritrovato nei meandri della rete. Una versione beta è infatti, presente nel magazzino delle memorie di Jimi. Sta a noi ritrovarla prima che gli sgherri della Okosama possano rivendicarne la proprietà. Il mistero e una cupa sensazione di solitudine ci accompagneranno in questo viaggio tra il reale ed il virtuale, dove intuito e senso investigativo saranno elementi fondamentali. E come dice Salvatores:" State attenti: raggiungere il Nirvana non è arrampicarsi su di una collina. Bisogna salire sull'Himalaya... e forse non è neanche lì...".

[INTERFACCIA VIRTUALMENTE NEURALE]

Immaginate di aver montato in testa un casco collegato al vostro computer. Ovviamente non dimenticate di regolare l'apparecchio per l'interfacciamento vocale e di sistemare gli apparati di amplificazione sensoriale; lanciate Nirvana e sarete pronti per ripercorrere i passi compiuti da Jimi. Tengo a sottolineare che tutto ciò può essere solo immaginato (il futuro non è presente, ma dall'immedesimazione non è esente), infatti del mouse non ve ne libererete per ancora un bel po' di tempo. Continuiamo quindi a vedere l'immancabile puntatore che, all'occasione, cambierà di forma. Nel campo delle avventure grafiche, e non solo, ciò non rappresenta una novità, tutto sommato una breve sintesi delle varie funzionalità supportate dall'interfaccia di Nirvana non guasta. Durante il gioco vedremo gli svariati ambienti che visiteremo in soggettiva, avremo la possibilità di girare su se stessi e, perlustrando l'area visibile col puntatore, potremo individuare diversi elementi attivi. Su di essi potremo interagire manipolandoli, se si tratta di oggetti, o avanzare nella direzione consentita, in caso di passaggi percorribili. Tra l'altro, con l'ausilio della tastiera, avremo la possibilità di zoommare a piacimento la visuale con conseguenti effetti grafici degni di nota.

Jimi doveva essere un estimatore dell'architettura antica, lo dimostrano i termosifoni della sua casa.

Durante il nostro viaggio nel cyberspazio troveremo numerose immagini, più o meno utili, tratte dal film.

Mentre vagheremo nell'appartamento di Jimi, non si potrà evitare di ammirare il notevole dettaglio grafico raggiunto dagli sviluppatori per gli ambienti virtuali.

OPINIONE

79

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Pochi giorni prima ero andato al cinema a vedere la nuova produzione cinematografica di Salvatores e devo dire di esserne rimasto non poco colpito. Un cocktail ben riuscito tra una cupa sceneggiatura cyberpunk e i classici dialoghi made in Italy. Bel film veramente... Ora che ho tra le mani questo X-Rom, e dopo averci giocato con iniziale entusiasmo, non posso nascondere una certa perplessità. Questo titolo, totalmente legato alla versione in pellicola, lascia nel giocatore, quel non so che di amaro. Se da una parte abbiamo una realizzazione tecnica ammirevole (ambienti in Quick Time Virtual Reality veramente ben definiti e fluidi a cui si aggiungono musiche "ambient" molto efficaci) dall'altra non resta che una semplice e, detta all'acqua di rose, banale struttura di gioco: una serie di enigmi collegati fra loro nella più totale linearità come non si vedeva dai tempi di "The 7th Guest". A volte sembra di essere di fronte ad una sorta di quiz multimediale che, ovviamente, non ha niente a che fare con prodotti di ben altra fattura (vedere box Alternativa). Probabilmente l'obbiettivo degli sviluppatori non era quello di sfornare un film interattivo (o almeno se ne ha la sensazione) ma, forse, un semplice prodotto multimediale che rischia di passare ingiustamente inosservato Comunque i due CD-Rom contenuti nella confezione assicurano un certo livello di longevità, che mi sento di garantire solo a coloro che abbiano avuto la possibilità di ammirare la produzione cinematografica (anche perché, altrimenti, non si capirebbero un tubo). Ci troviamo di fronte a una buona estensione del film, con delle buone idee (l'accesso ad Internet, tanto per fare un esempio) ma anche con alcuni limiti. Interessante è la parola più giusta.

TEST

Mmm... Lì tra le riserve c'è un certo Reggie Jordan, che sia il fratello? Quasi, quasi lo metto in campo.

Questa schermata che compare fra un quarto e l'altro vi mostra le percentuali di tiro ecc. delle due squadre e il miglior giocatore fino a quel momento.

Tutto è pronto per l'inizio della partita... ma come si fa a giocare su un campo così "pasticciato"?

start up

full court press

È nera, liscia, grondante sudore, cos'é? Facile; è la fronte di Michael Jordan alla fine dell'ultimo quarto di una partita (a dire la verità è così già dopo trenta secondi). Cosa darei per vedere una finale NBA dal vivo... per oggi devo accontentarmi di un 15 pollici.

A cura di Riccardo "ALCab" Landi.

È indubbio che gli americani sappiano davvero vendere bene i loro prodotti. Chi di voi non conosce l'NBA, l'NHL o l'NFL? Almeno una di queste tre leghe dovrà dirvi qualcosa e questo grazie a quella particolare abilità tutta americana dello spettacolarizzare gli sport (e purtroppo non solo quelli). Questo naturalmente ha pure i suoi lati negativi; ad esempio il sottoscritto qualche anno fa ha rischiato di rimanere impiccato ad un canestro nel tentativo di schiacciare (sono andato avanti sei mesi, ma non ce l'ho mai fatta perciò mi sono dato all'arte). Un mio amico, invece, è ancora lì al campo che ci prova, ogni giorno arriva alle otto del mattino e se ne va quando cala il sole (d'inverno si stanca meno); ormai non ha più una vita propria, fa parte del campo, non vede nessuno e non riceve nemmeno telefonate anche perché gli è scaduto il contratto con la Telecom, ma se è per questo è da due anni che gli è scaduta pure la carta d'identità. Tutta colpa degli americani!!! Scherzi a parte, tutto questo divagare mi è servito per farvi entrare nello spirito giusto del vero amante del basket (non preoccupatevi, non mi riferisco al mio amico) quindi ora possiamo cominciare a parlare del gioco.

Il tutto comincia con il più classico dei menu principali, si può scegliere se prendere parte ad una partita singola, competere in una stagione intera, fare i furbi e partire già dai play-off oppure darsi all'allenamento (certo ci sono anche le immancabili opzioni, ma c'era bisogno che ve lo dicessi?). Una volta fatta la vostra scelta vi potrete dedicare alla selezione dei team: in NBA FCP sono presenti tutti i team e i giocatori (tranne i soliti Jordan, Barkley e O'Neal) della stagione 95/96 (e sì, quelli di quest'anno sono un'esclusiva di NBA Live 97) più quattro "custom team" che potrete editare a vostro piacimento. Se vi piacciono le statistiche allora andate pure nelle schermate dedicate dove per ogni squadra e per ogni giocatore sono elencate tutte le quelle ufficiali NBA più quelle della stagione che state giocando se avete scelto di prendere parte ad un campionato completo. Adesso che sapete tutto sulla vostra squadra e sui vostri giocatori vi conviene pianificare a tavolino le tattiche

Grande schiacciata di prepotenza; i fotografi sono tutti per me!

In mezzo a tre difensori riesco a spiccare il volo verso la vittoria.

TEST

HELP

Mi dispiace, ma questa volta ho poco da consigliarvi visto che quelli della Microsoft hanno avuto la buona idea di inserire fra le varie opzioni quella della pratica. Personalmente non posso far altro che consigliarvi di farne parecchia (di pratica) in modo da capire come funzionano gli schemi di gioco; una volta provati vi converrà sceglierne massimo una decina (non di più altrimenti fate confusione) e specializzarvi su quelli, capire quando è meglio usarne uno piuttosto che un altro e così via.
Per quel che riguarda la partita vera e propria dovrete far attenzione a non usare i giocatori fuori dal proprio ruolo (ad esempio provare un tiro da tre con il centro...) e, in difesa, vi conviene selezionare sempre il centro ed aspettare sotto canestro la penetrazione avversaria per poi stroncarla con una stoppata, il resto (almeno le prime volte) lasciatelo fare al computer.

di gioco; nell'apposita schermata potrete scegliere, fra una trentina di schemi diversi, i cinque da chiamare durante la partita (premendo i numeri del tastierino numerico) e dovrete selezionare i giocatori che formeranno il quintetto base. Siete pronti? Bene, si scende in campo!
La grafica di gioco è interamente 2D con una visuale isometrica uguale a quella di NBA Live 95; la partita inizia con la presentazione da parte dello speaker delle due formazioni. Ogni volta che viene annunciato un giocatore, questo entra in campo sotto una pioggia di applausi e qui ci accorgiamo di una cosa. I giocatori hanno tutti la stessa faccia e sono differenziati fra loro solo dal colore della pelle, la presenza o l'assenza di capelli e

Come potete notare i giocatori sono tutti identici e le canottiere che indossano non sembrano proprio le divise ufficiali.

barba (ma ad avere la barba nell'NBA saranno in due al massimo), ma di questo ne parlerò nel commento, diamo il calcio d'inizio (o quello che è). NBA FCP ha un metodo di controllo molto simile alle simulazioni della Eletronic Arts; quattro tasti per muoversi (se si usa la tastiera) uno per passare e rubare la palla, uno per tirare/stoppare e un terzo per il turbo. Se invece di tener premuto un tasto lo si tocca appena, si possono fare le finte (sia di passaggio che di tiro) mentre se si è lanciati a canestro, premendo il tasto per il tiro si spiccherà il volo per una schiacciata acrobatica (un po' come in tutti i giochi di basket). L'intero svolgimento della partita è accompagnato dalle urla del pubblico, dalle tipiche musichette da stadio americano e dal commento del telecronista (si tratta di Kevin Calabro, speaker ufficiale dei Seattle Sonics). Nel caso abbiate scelto la partita singola, una volta finito l'ultimo quarto, vi verrà mostrata una schermata con le statistiche dell'incontro appena terminato con tanto di MVP; ma se invece state partecipando ad una stagione o ai play-off, potrete analizzare la classifica e le varie statistiche aggiornate all'ultimo incontro.
Per quel che riguarda le altre opzioni, è interessante quella per editare i giocatori che vi permetterà di avere sempre le squadre aggiornate all'ultima stagione e quella per il gioco in rete o via modem. Buona partita e attenti a non impiccarvi al canestro.

Si può giocare a tutto schermo o con la parte bassa occupata dal tabellone. La visuale è ridotta, ma si hanno a portata di mano molte informazioni.

Finalmente hanno inizio i Play-Off, la parte più emozionante del campionato.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486DX 66Mhz
VIDEO	640x480, 600x800, 1024x768, 1280x1024, 1600x1200, 256 colori
AUDIO	16Bit
CONTROLLI	Mouse, Tastiera, Joystick
NOTE	consigliato un Pentium 100 o superiore
SOFTWARE HOUSE	Microsoft

ALTERNATIVA

NBA Live 97 (Electronic Arts): Probabilmente il miglior gioco di basket per PC. Dopo il buon NBA Live 95 e il discreto NBA Live 96, la EA è riuscita a sfornare una simulazione di basket coi contro-fiocchi all'altezza delle migliori simulazioni per console.

OPINIONE

Credo che l'errore più grosso della Microsoft sia stato quello di far uscire il suo NBA FCP quasi in contemporanea a NBA Live della EA. In questo modo il confronto fra i due titoli "sorge spontaneo" e inevitabilmente la Microsoft ne esce distrutta. Siccome però non sono un esperto di marketing è meglio che ritorni a fare il recensore parlandovi dei pregi e difetti di questo gioco.
Il primo difetto che salta all'occhio è la grafica (logico!) nella sua integrità; potrete dire addio ai giocatori poligonali che volteggiano per aria mentre la telecamera gli passa sotto l'ascella per finire nella narice destra del difensore. Qui il bitmap la fa da padrone e anche se si tratta di un discreto bitmap, non può in alcun modo competere con la spettacolarità del 3D. I giocatori poi sono tutti identici (a parte barba e capelli), sono contornati da un fastidioso bordino nero che li fa sembrare staccati dal campo (fotomontaggio-style) e le divise sono a tinta unita e senza il logo della squadra (insomma sono delle anonime canottiere colorate). Se poi teniamo conto del fatto che per giocare in alta risoluzione (640x480 e superiori) bisogna occupare altri 35MB (per un totale di 70MB)del vostro HD...
L'altro grosso difetto non poteva che essere la carenza di giocabilità; NBA FCP è affetto dalla "sindrome dell'area dei tre secondi"(tm) ovvero ogni volta che la palla non entra nel canestro al primo colpo, dentro l'area dei tre punti si creerà una confusione tale da non farvi capire più chi siete e dove si trova la palla. In più non è possibile fare passi e i tiri sono troppo guidati dal computer (manca addirittura il mirino per i tiri liberi). Gli unici pregi che ho riscontrato sono la massiccia presenza di dati e statistiche (anche se si riferiscono alla stagione passata), dei buoni effetti sonori e una telecronaca tra le migliori che abbia mai sentito.

STAR GENERAL

Ultimamente non si può dire che nel mercato videoludico vi siano presenti pochi titoli ispirati al tema della conquista dello spazio. Vediamo così come la Mindscape entra in campo all'interno del settore strategico-spaziale.

A cura di Davide "Maska" Mascaretti

Master of Orion 2 (MicroProse): Il miglior gioco strategico-spaziale degli ultimi tempi. Completo in tutti i suoi aspetti, è la prova che si possono raggiungere livelli qualitativi impeccabili senza che vi sia la necessità di una veste grafica da capogiro.

Fragile Allegiance (Gremlin): Prodotto di medesima ambientazione che, sebbene lasci qualche perplessità sotto l'aspetto della profondità di gioco, si può considerare globalmente di buona fattura (soprattutto tecnica).

Allied General (MindScape): Gioco sfornato dalla stessa Software House di Star General con il quale condivide, molto prevedibilmente, non poche analogie strutturali. La differenza più evidente risiede nell'ambientazione: se da una parte è futuristica-spaziale, dall'altra è contemporanea-terrestre.

RAM MINIMA: 16 MB

CPU: 486/66(DOS); Pentium90(W95)

VIDEO: SVGA (solo 640x480 di risoluzione)

AUDIO: Sound Blaster compatibili

CONTROLLI: Mouse

NOTE: Richiede 30MB di spazio libero su HD.

SOFTWARE HOUSE: MINDSCAPE

Gli alieni sono sbarcati sul nostro pianeta e si preparano all'attacco. Rinforzando le nostre truppe terrestri, non ci faremo cogliere impreparati.

Star General non è altro che l'ennesima simulazione strategica di conquiste spaziali in cui dovremo affrontare la concorrenza di ben sette razze aliene, nella classicissima impostazione da wargame (fantomatica parola che, il più delle volte, esprime una suddivisione temporale in turni di gioco e la rinomata rappresentazione

In ogni momento del gioco potremo consultare un'accurata sezione informativa che ci permetterà di ricevere tutte le notizie inerenti ogni veicolo spaziale di qualsiasi razza. E' degna di nota la piacevole rappresentazione tridimensionale animata di ogni mezzo.

Terminato il nostro turno di gioco potremo scegliere di assistere o meno alle azioni dei nostri avversari.

Quell'enorme struttura adiacente alla città non è altro che il Complesso Militare, senza la quale nessuna unità da guerra terrestre potrà essere creata.

Alcune missioni predefinite ci consentiranno di partire in condizioni pressoché allettanti. Guardate quante navi abbiamo a disposizione in questo primo turno di gioco.

Ecco lo schermo di guerra in cui potremo definire molteplici variabili di gioco secondo le nostre preferenze. In questo caso, se riuscite a leggere il messaggio nella finestra di dialogo posta in basso, potete ricevere notizie non del tutto confortanti.

HELP

Per aver successo nella vostra espansione interstellare è buona cosa ricordare che:

- ✗ Nei combattimenti è meglio sfruttare i mezzi dotati di lunga gittata di fuoco in modo tale che non siano mai adiacenti ai veicoli avversari.
- ✗ Non bisogna mai lasciare nessuna colonia priva di difese sia terrestri che spaziali.
- ✗ Le navi spaziali denominate "Tender", con la loro funzione di rifornitori e riparatori, sono di grande utilità se lasciate a una media distanza dietro le prime linee d'attacco.
- ✗ In caso di combattimenti in superficie si possono aggiungere nuove truppe solo al primo round.
- ✗ I buchi neri sono la minaccia più pericolosa per quei mezzi che scarseggiano di carburante.
- ✗ Chi dorme non piglia pesci (in pratica: sappiate che durante ogni round c'è sempre qualcosa da fare, se non lo fate voi lo farà il vostro avversario). E' un po' la legge di tutti i war game: pensare sempre a come risponderà il nemico nel round successivo; e qui gli scacchi insegnano...

spaziale ad esagoni). Le opzioni disponibili permetteranno di cimentarsi in otto missioni predefinite, oppure in più o meno lunghe campagne di conquista settabili a piacere (potremo così decidere le dimensioni dell'universo, la densità di pianeti all'interno di esso, il livello di esperienza di partenza per ogni unità, l'entità dei fondi monetari iniziali, il numero di concorrenti e così via...). Qualsiasi sia la razza della quale decideremo di assumere il comando, potremo gestire gli spostamenti e le azioni di ben sedici differenti tipi di navi spaziali (incrociatori, ammiraglie, navi da ricognizione, trasportatori, veicoli suicida, stazioni orbitanti, ecc..) e quindici unità terrestri diverse tra cui truppe appiedate, veicoli corazzati, artiglieria e aerei d'assalto o bombardamento. Potremo così amministrare e collezionare svariate colonie le quali, con le installazioni che vi potremo edificare, ci consentiranno di guadagnare i soldi necessari per migliorare l'entità delle nostre flotte sia quantitativamente che qualitativamente. Non mancherà, tra l'altro, la possibilità di instaurare differenti rapporti diplomatici con i nostri vicini di galassia, inviando doni "simbolici" espressi in denaro o messaggi più o meno offensivi. Inutile dire che quest'ultima opportunità ben si adatta ad una supportata modalità multiplayer per un massimo di sette partecipanti. Insomma a quanto pare non vi si trova niente di così rivoluzionario; vediamo quindi se sono state ben miscelate le varie peculiarità di questo programma consultando l'immancabile box dell'Opinione.

OPINIONE

86

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Che dire di questo Star General: interessante... anzi, molto interessante, considerando il fatto che il gioco si basa su un concept strutturale tutt'altro che innovativo. Devo dire che la prima impressione non è stata molto soddisfacente. Un po' per la grafica globalmente poco "illuminante", un po' per la prevalente sensazione di "deja vù", ammetto di essermi inizialmente lasciato spingere dalle apparenze, che mi hanno portato a giudicare il prodotto piuttosto superficialmente. E, infatti, dopo pochi minuti di gioco (tempo necessario per acquisire le principali funzioni di gioco) mi son dovuto ricredere. Ci si accorge così, pur iniziando ad avvertire di questi tempi una certa repulsione per quella forma geometrica piana a sei lati (non riesco nemmeno a pronunciarne il nome, da quanto ne sia succube) così predominante su un certo genere di giochi, che la struttura non è per niente mal congegnata. Sono due le parole che possono riassumere questo concetto: divertimento e semplicità. Ovvero, la giusta dose di varietà di veicoli (spaziali o terrestri), l'allettante possibilità di colonizzare, conquistare e gestire svariati tipi di pianeti, mixata all'intuitiva gamma di comandi offerti, consentono di far passare in secondo piano la già citata piattezza grafica. Sotto l'aspetto tecnico, a questo punto, non resta che parlare del sonoro. Gli effetti, numerosissimi e a volte eccessivamente "pernacchiosi" (concedetemi la divagazione lessicale), si adattano quasi perfettamente alle adeguate atmosfere fantascientifiche offerte dalle ottime tracce audio. Spero di aver soddisfatto la vostra curiosità riguardo questo prodotto e chiudo con un quesito che mi tormenta da un po' di tempo a questa parte: Cosa ci potranno offrire di innovativo in questo genere le menti malate dei programmatori di videogiochi? La struttura in tempo reale di C&C o Warcraft2 è ormai l'ultima frontiera nel campo della strategia videoludica? Potremo vedere qualcosa di differente? Beh... ai posteri l'ardua sentenza.

Quando saremo al comando di un consistente numero di navi e colonie, entrerà in campo un ostacolo ben più temibile dei nostri avversari: la propria memoria.

Non ho potuto fare a meno di ammirare tutte le navi spaziali che sono state disegnate ed animate. Un doveroso complimento ai disegnatori della Catware.

CAMPIONI!

"Ma per 'Bomber' Montella, 'Super Pippo' Inzaghi e 'Penelope' Cruz, tu me lo cedi Signori ?" Ovvero, per la serie: il Fantacalcio sta diventando una malattia!

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Ecco il menù del pre-partita che, oltre a permetterci di raggiungere le diverse aree del gioco ci propone anche la situazione in cifre relativa alla nostra quadra.

SPECS

4 MB

486 DX2 66Mhz

SVGA (Ris.640x480)

Sound Blaster e compatibili

Mouse o Tastiera

Programma completamente in italiano

Software&Co

È un periodo un po' particolare per il calcio italiano: approdo di Maldini alla guida della Nazionale maggiore, arrivo di Sacchi al Milan, rossoneri a 6 punti dalla zona retrocessione (mentre scrivo abbiamo preso tre pizze anche dalla Samp!), Bologna terzo in classifica ed Inzaghi capocanoniere...e pensare che, solo a Settembre, un quadro del genere sarebbe stato ipotizzabile solo a livello di Fantacalcio! Eppure, oggi come oggi, la situazione è proprio questa...come? Pensate di poter fare meglio di Tabarez o Zeman? Beh, allora se volete mettere davvero alla prova le vostre qualità di allenatori potreste dare un'occhiata a questo nuovo titolo della Software & Co.. Campioni! è un programma interamente realizzato in Italia ed appartiene alla categoria dei simulatori manageriali di calcio, che ha in The Manager e Championship Manager II i suoi leader indiscussi. Il titolo in questione si rivela abbastanza interessante e vi dà la possibilità di mettervi alla guida di una squadra dei campionati italiani di serie A, B o C1 (prima novità, non comune ai suoi simili). Una volta scelti società e nome dell'allenatore, dovrete decidere se assistere o meno ai sorteggi per le Coppe e quindi, potrete subito tuffarvi alla guida del vostro team. Le operazioni che potrete effettuare sono quelle ormai classiche, come per esempio la scelta delle tattiche da utilizzare (completamente personalizzabili), la selezione dei calciatori della rosa, la compravendita dei giocatori con le altre società italiane (peccato che manchi la possibilità di contattare anche le società straniere), la gestione dello stadio, dei biglietti e dei ritiri della vostra squadra (gradite new entries!). Come solito, durante le partite non assisterete alle azioni di gioco, ma sarete semplicemente aggiornati minuto per minuto sugli eventi più importanti...ma non preoccupatevi: dopo tre o quattro partite sceglierete subito la massima velocità di gioco (9) per poter vedere subito il risultato finale e rituffarvi nelle più divertenti e gratificanti mansioni dell'ambito gestionale!

OPINIONE

79

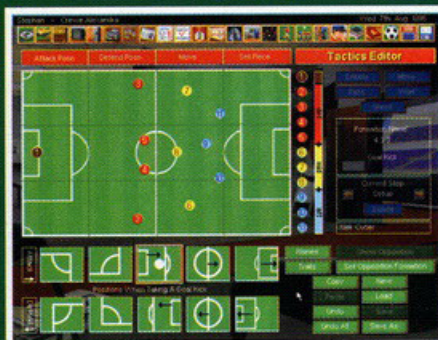
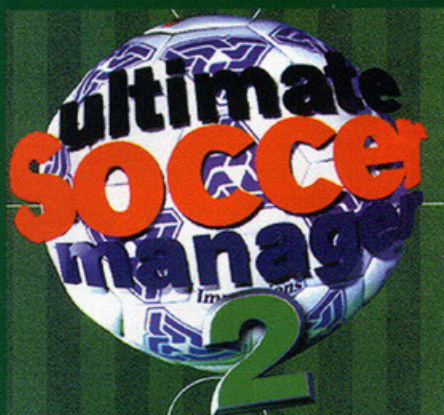
GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Un gioco manageriale di calcio realizzato completamente in Italia? Mmh...troppo bello...ci sarà il trucco? In effetti i buoni presupposti ci sarebbero anche: purtroppo però, la sensazione che si prova in seguito a qualche ora di gioco è più o meno simile a quella avvertita subito dopo aver lanciato il programma: bello, ma poco professionale. Mi spiego: fin dall'inizio si ha l'impressione che il gioco sia poco "massiccio"; si hanno molte opzioni, ma sembra sempre che manchi qualcosa: e gli elementi che invece ci sono, molto spesso appaiono poco approfonditi e realistici. Volete un esempio? La sezione dedicata alle sponsorizzazioni: l'unica cosa che dovrete fare è scegliere la migliore tra le due o tre offerte che di volta in volta vi verranno proposte...un po' poco no? Ma che fine hanno fatto particolari molto più elaborati, ma anche più divertenti e realistici come la gestione del merchandising e la presenza di diversi tipi e fasce di sponsor per i differenti settori della società calcistica? Anche il database relativo alle informazioni dei giocatori e delle società presenta lacune non indifferenti e può risultare insoddisfacente per un utente esigente. Da lodare la presenza di alcune chicche che sembravano ormai sparite negli altri prodotti del genere, come per esempio la gestione dello stadio e dei prezzi dei biglietti, ma - per il resto - un unica conclusione: bello...forza Italia che quasi ci siamo...ma ce n'è ancora di strada da fare! Ah, già...un'altra cosa... Dinamo Douglas 4ever !!!

Nonostante la doppietta del 'Capitano', non siamo riusciti ad espugnare il Franchi! Questo è il cartellino del dopo partita, che vi riassume il match in numeri.

La fase relativa alla gestione tecnica della squadra è molto completa e potrete personalizzare come volete le varie tattiche.

Tra una partita e l'altra sarete costantemente aggiornati su tutto quello che succede sul mercato: cessioni, trasferimenti, acquisti ecc...

TEST

L'editor delle tattiche, in questa schermata potete impostare il comportamento dei vostri giocatori.

Goal! Come vedete, la rappresentazione della partita è molto piacevole.

Il calcio, lo sport più seguito al mondo. Per chi si fosse stancato di giocare a FIFA e avesse voglia di vestire i panni del manager, ecco l'ultimo prodotto targato Sierra.

di Stefano Gradi

Voi tutti sapete quanto odiassi Sacchi e quanto lo ritenessi responsabile degli insucessi della Nazionale. Ora che è passato al Milan, noto che si sta comportando allo stesso modo: sta distruggendo una squadra che era fortissima (mi spiace ammetterlo, ma è così) e la sta facendo navigare nei quartieri bassi della classifica. Io, da buon nerazzurro, non posso che esserne felice e quindi se mi si parla di calcio torno a sorridere. In questo caso vi devo descrivere un gioco manageriale, seguito di un mediocre prodotto uscito un annetto e mezzo fa. Per chi non lo sapesse, ricordo che Ultimate Soccer Manager era un prodotto caratterizzato da un'estrema semplicità e da una accuratezza non proprio esaltante; infatti bastava comprare dei buoni giocatori, fregarsene di tattiche, migliorie allo stadio e via dicendo, per ottenere una promozione ogni anno e vincere lo scudetto e la coppa dei campioni al primo tentativo.Fortunatamente questo seguito si presenta completamente rinnovato, non tanto nella grafica (adesso è sì in alta risoluzione, ma l'aspetto è molto simile al precedente) quanto nel motore che controlla tutto il gioco.

SPECS

8 MB

486 DX2 66Mhz

SVGA

Sound Blaster, General MIDI

Mouse

Raccomandato CD-ROM 4x

HELP

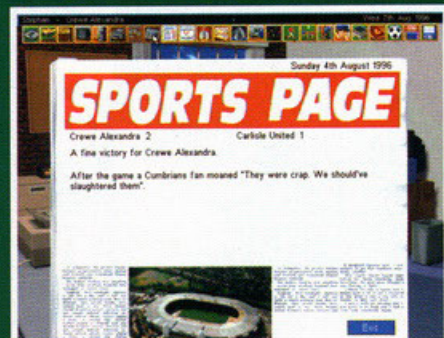
✗ Imparate bene a conoscere i vostri giocatori e cercate di acquistare due o tre elementi di maggior bravura per arricchire la rosa.
✗ Non sprecate soldi allargando lo stadio e costruendo nuovi negozi, almeno per la prima stagione, di solito gli impianti esistenti sono sufficienti per la categoria selezionata. Se otterrete una promozione, il discorso cambia.
✗ A mio parere, la tattica migliore è la 4-3-3, l'importante è avere tre centrocampisti di buon livello e dire loro di passarsi la palla continuamente.

ALTERNATIVA

Scudetto (Eidos): Il manageriale calcistico più completo e accurato disponibile: peccato per la gestione delle partite: concludere un campionato è un'impresa veramente lunga.

Premier Manager 3 Deluxe (Gremlin): Anche se ha ormai qualche anno sulle spalle, lo ritengo il gioco manageriale più divertente e coinvolgente realizzato fino a ora.

OPINIONE

Ultimate Soccer Manager 2 rappresenta un grande passo in avanti rispetto al suo predecessore, infatti adesso ogni modifica apportata a tattiche e formazione influisce sui risultati della vostra squadra. E' molto importante saper gestire la squadra anche dal punto di vista economico, visto che i possibili investimenti sono molteplici e gestirli tutti non è semplice (forse è per questo che potete anche attivare una sorta di "manager computerizzato". Giocare a USM 2 è sufficientemente coinvolgente, se iniziate una stagione, siete invogliati a proseguirla cercando di ottenere i migliori risultati possibili. La longevità dipende esclusivamente dalle vostre scelte iniziali, visto che dopo aver vinto la coppa dei campioni, difficilmente lo rigiocherete; vi consiglio quindi di selezionare una compagine di terza divisione e scegliere un ammontare di denaro non troppo elevato. Solo così apprezzerete questo manageriale che può essere un valido acquisto per gli appassionati del genere.

Dopo la bella vittoria, un quotidiano sportivo riporta la notizia con relativi commenti.

La schermata principale che raffigura il vostro stadio, in alto vedete una barra di controllo che vi permette di accedere alle altre schermate.

Quando ci avviciniamo a un abitazione con una finestra aperta, potremmo vedere solamente una piccola area dell'interno come nella realtà.

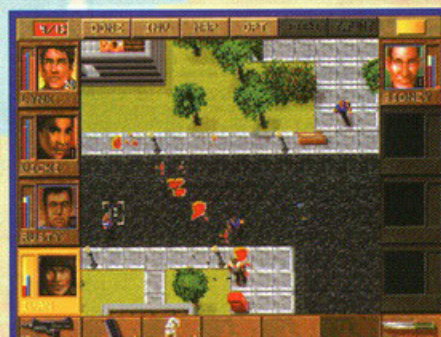
Come potete vedere uno dei nostri soldati è gravemente ferito. Se comunque la vista del sangue vi fa schifo potrete benissimo decidere di disattivarlo.

Ovvero come controllare un gruppo di mercenari e rischiare la vita tutto solamente per poche sporche migliaia di dollari.

a cura di Alberto Falchi

L'altro giorno stavo per andare via dalla redazione a mani vuote, senza nemmeno un misero WIP da fare, quand'ecco che, mentre salutavo tutti, arriva un pacchetto anonimo, con dentro questo bel giochino della Sirtech. All'inizio devo ammettere che non mi aspettavo un granché, ero convinto che fosse uno di quei giochi strategici mal fatti che in questo periodo stanno saturando il mercato (tipo Age of Sail, la cui recensione è saltata per l'infima qualità del prodotto), ma dopo solo una mezz'oretta di gioco ho completamente cambiato la mia opinione, arrivando alla conclusione che questo prodotto è davvero carino, e che merita le tre preziose pagine che gli sono state dedicate.

Ma non saltiamo subito alla conclusione, per quella esiste un commento evidenziato apposta in modo da non farvi perdere tempo a cercarlo (lo sanno tutti che è la prima cosa che si legge), e tentiamo invece di seguire un certo ordine logico. Prima di tutto notiamo che all'interno della confezione si trovano due CD: su uno c'è il gioco vero e proprio, sull'altro una versione particolare che può essere utilizzata solo in multiplayer, in modo da non dover comprare una copia per ogni persona connessa in rete, idea che non può non essere apprezzata da coloro che hanno la fortuna di poter collegare più computer insieme.

Una volta lanciato Deadly Games ci troviamo subito di fronte a una schermata che ci invita a scegliere se caricare una partita precedentemente salvata, crearsi con un apposito editor una missione o una campagna o giocare normalmente. Scegliendo quest'ultima possibilità ci troviamo davanti un'altra schermata nella quale dobbiamo settare numerose opzioni: all'inizio ci si può trovare un po' spaesati, ma il manuale, che tra l'altro è davvero ben fatto nonostante le esigue dimensioni, fornisce un valido aiuto per comprendere bene ogni singolo parametro. Prima di tutto bisogna scegliere la modalità: possiamo scegliere una missione, scaricare questo onere al computer, fargliene generare una sul momento secondo parametri del tutto casuali, oppure fare le stesse scelte, ma con una campagna, cioè una serie di più missioni legate fra loro. Nel caso scegliessimo quaet'ultima dovremo poi deciderne la lunghezza, che va da 5 missioni sino a infinite (cheppalle!!!!). Altri parametri modificabili sono poi l'intelligenza artificiale del computer, l'equipaggiamento di base dei mercenari, il numero di nemici controllati dal PC, il numero di action point per ogni turno, la grana che si ha a disposizione all'inizio e la presenza o meno del sangue.

A questo punto è il momento di scegliere i mercenari da assoldare, qui dovremo operare una

Uno dei mercenari sta aprendo la porta di un'abitazione per stanare un criminale dal suo rifugio. Tutte le volte che compiamo un'azione particolare si aprirà un riquadro per indicarlo.

Se siete molto vicini al nemico sarà possibile ingaggiare un corpo a corpo; se avete un'arma particolare, tipo un coltello o una motosega è il momento di usarla.

Qualcosa da dichiarare?

ZOOM IN

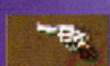
Queste sono alcuni degli oggetti che i vostri uomini potranno utilizzare durante le missioni:

126 RIFLE: Spara lontano e si ricarica velocemente... niente male come arma.

UZI: Non ha una grossa gittata e non fa nemmeno tanto male, però è velocissimo a sparare.

MOD9MM: Un'arma come Dio comanda: potente e precisa.

MODM16: Un altro fucilone davvvero potente, nonché una delle mie armi preferite.

SHOTGUN: La mia arma preferita in Duke3D, e una delle migliori in questo gioco.

38GUN: Una semplicissima pistola, corto raggio, poca precisione e poco letale... meglio lasciar perdere gli uomini armati di questa.

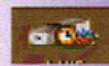
COLT45: Simile alla precedente, ma con una gittata leggermente minore.

MUSTARD: Una bomba al gas: utile quando fra i nemici c'è un ostaggio che non volete uccidere.

BERETTA: Una pistola migliore della precedente, ma sempre paragonabile a un giocattolo rispetto ai fucilone che potrete utilizzare.

BORRACCIA: Una borraccia fa sempre comodo, sopratutto nelle missioni ambientate nelle giungle o nelle zone particolarmente calde.

Gasmask.tif
MASCHERA ANTIGAS: Una maschera antigas potrebbe rivelarsi davvero utile se i nemici fossero muniti di gas soporiferi.

ELMETTO: Potrete trovare numerosi tipi di elmo, da quelli mimetici a quelli in kevlar... non è un accessorio poi così indispensabile.

PLASTICO: L'esplosivo al plastico è uno dei più efficaci, ma ce ne sono anche di altri tipi

KIT DELLO SCASSINATORE: Fate in modo che almeno uno dei vostri mercenari abbia questo utilissimo kit per scassinare le serrature, dato che spesso è impossibile procedere nella missione se ne siete sprovvisti.

METAL DETECTOR: Un comodissimo attrezzo per scoprire bombe nascoste sottoterra.

RADIO: Se avete intenzione di dividere gli uomini in gruppi separati avrete bisogno di una radio per farli comunicare.

MIRINO: Un mirino da mettere sulle armi in modo da sparare colpi più precisi.

GIUBBOTTO: Ce ne sono diversi tipi, da due a cinque tasche... utili per trasportare un maggior numero di oggetti

SUNGOGGLES: Degli occhiali da sole, niente di più.

TOOLKIT: Una cassetta degli attrezzi con dentro tutto il necessario per riparare qualsiasi cosa vi si rompa.

GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE: indossarne uno è sempre cosa buona e giusta.

XEAR: Volete sentire un calabrone russare a un miglio di distanza? Ecco l'arnese che fa per voi.

MUNIZIONI: Esistono munizioni per qualsiasi tipo di arma, ed è inutile sottolineare la loro importanza.

Quando uno dei mercenari sente un rumore particolare appare subito una schermata per avvertirvi.

Sarà possibile anche visualizzare tutta la mappa del territorio per rendersi bene conto di come muovere i propri uomini.

scelta fra i 70 elementi nel database, cercando di assumere degli uomini con delle buone doti fisiche e un buon equipaggiamento senza però andare oltre l'esiguo budget che abbiamo a disposizione. Per operare questa scelta bisogna esaminare attentamente la scheda dell'individuo che ci dà informazioni sul suo stato di salute, le sue doti atletiche e il suo equipaggiamento di base. Bisognerà anche fare attenzione a non trattare male i soldati, per esempio assoldandoli e poi licenziandoli, perché gli altri potrebbero ribellarsi e pretendere uno stipendio più alto, minacciando di lasciare il gruppo se non accontentiamo le loro pretese.
Finalmente tutte le scelte sono state fatte e possiamo provare il gusto di buttarci nel bel mezzo dell'azione.
La prima cosa che ho notato è stata la semplicità dell'interfaccia, completamente gestita via mouse: con il tasto sinistro selezionate l'uomo e gli indicate dove andare, con quello destro gli fate compiere le azioni (aprire una porta, sparare, usare un oggetto...).
Il bello è che potete fare cose molto complesse in un modo assolutamente semplice, come per esempio quando dovete sparare: prima selezionate con il tasto sinistro chi dei vostri dovrà far fuoco, poi cliccate una seconda volta per indicargli il bersaglio (che può essere anche uno dei vostri, eh eh eh) e infine col tasto destro decidete se fare un tiro più o meno preciso, sprecando così un numero maggiore o minore di action point. Cliccando ancora col tasto sinistro sparerete sul bersaglio. Forse detto così sembra macchinoso, ma vi assicuro che invece è davvero molto intuitivo come metodo di controllo.
Il gioco è suddiviso in turni, in ognuno dei quali ogni personaggio ha a sua disposizione un certo numero di action point (questo valore è determinato dalle caratteristiche del personaggio e dal suo attuale stato di salute: ovviamente se un uomo è ferito potrà far un

ALTERNATIVA

SYNDICATE WARS (Bullfrog): Sotto certi punti di vista è simile a Deadly Games, anche se è molto più arcade e graficamente più curato. Se non lo avete vi consiglio di procurarvelo immediatamente. Concettualmente è comunque

STAR GENERAL (SSI): Un bel gioco di strategia la cui recensione (a cura del caro Maska) dovrebbe apparire su questo numero. D'impostazione piuttosto classica, ma appetibile.

HELP

✗ Quando muovete un uomo, cercate di lasciargli un certo numero di AP a disposizione nel caso salti fuori un nemico all'improvviso.
✗ Tenete sempre i vostri mercenari il più al riparo possibile: non fateli mai fermare in mezzo a una strada, e se proprio dovete fateli accovacciare in modo che sia più difficile colpirli.
✗ Non sprecate mai AP inutilmente: rischiereste di esaurire i turni a vostra disposizione.
✗ Quando assoldate gli uomini cercate di assumere solo persone con fucili o armi a lunga gittata; se avete pochi soldi è meglio un piccolo gruppo, ma ben equipaggiato che otto uomini armati solo di pistola.

Durante una missione potete gestire al meglio ognuno dei vostri uomini, decidendo quali oggetti fargli tenere e quali lasciare invece per terra. Un giubbotto a cinque tasche è l'ideale per portare con se un maggior numero di armi.

Prima di ogni missione questo graduato vi farà il briefing, ovviamente in Inglese…

OPINIONE

83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Hmmm, questo gioco si è rivelato davvero divertente, non posso certo negarlo. Sì, la grafica non è niente di spettacolare, anzi, è piuttosto funzionale, per non dire scarna, le musiche sono anonime, gli effetti sono nella media, però c'è qualcosa che riesce ad acchiappare, qualcosa che mi spinge a giocarci, e penso proprio che appena avrò finito Realms of the Haunting (ne sto facendo la soluzione per voi, miei carissimi lettori) mi dedicherò completamente a questo titolo, forse perché era tanto che non giocavo a un gioco di strategia così dinamico e intuitivo, o forse per il fatto che i commenti digitalizzati dei mercenari mi coinvolgono particolarmente. Dovete infatti sapere che ogni mercenario ha il suo repertorio di frasi da sfoderare in ogni particolare occasione, come l'avvistamento di un nemico, una ferita, lo scoppio di una bomba, e che queste frasi sono recitate con "passione": praticamente riescono a caratterizzare ottimamente ogni personaggio, dal maniaco omicida allo spietato soldato il cui unico interesse sono i soldi che deve guadagnare con l'impresa. Adesso non aspettatevi che questo sia il giocone dell'anno (altrimenti gli avrei dato un voto ben più alto), però se siete stufi di avventure in FMV, giochi dalla grafica fotorealistica e squallidi cloni di GP2 o Quake e avete solo voglia di divertirvi, allora prendete in seria considerazione l'acquisto di Deadly Games, sarà un piacevole diversivo, fosse solo per la possibilità di generare casualmente missioni o anche intere campagne: questa caratteristica sicuramente aggiunge una varietà incredibile al gioco.

minor numero di movimenti all'interno dello stesso turno), finiti i quali non potrà più far niente per tutto il turno. Questi AP possono essere utilizzati per muoversi, sparare, raccogliere oggetti, aprire porte ecc. Finito il turno tocca al computer, o, se stiamo giocando in rete, ai nostri avversari, gestire i propri uomini. Rispetto ad altri giochi simili, si nota subito l'impossibilità di muovere più personaggi contemporaneamente, e in effetti si sente la mancanza di un comando per selezionare più di un uomo alla volta, come in Syndacate. Il problema è che però un simile sistema di controllo non potrebbe integrarsi con il tipo di gioco a turni, dove ogni uomo ha i suoi AP: così facendo si rischierebbe solo di fare una gran confusione e, per un errore nei calcoli, di lasciare uno degli uomini allo scoperto. Insomma, non è un limite dei programmatori, ma una caratteristica intrinseca del gioco. In effetti non è un problema poi così grosso, anche per il fatto che raramente ha senso andare avanti in massa, dato che da un momento all'altro può spuntare un nemico da dietro un albero. Dovete infatti sapere che non è possibile vedere sulla mappa i nemici, a meno che questi non siano in portata ottica e non nascosti da piante o oggetti dello scenario.
Parliamo ora delle missioni, che possono essere di diversi tipo, da quelle "normali", tipo salvare gli abitanti di un quartiere da un gruppo di malviventi che ha deciso di stabilire lì il proprio covo, oppure fuggire da un'imboscata, a quelle un po meno "politically correct", come cercare qualcuno che possiede certe informazioni, ucciderlo e impossessarsene. Finite quelle presenti sul CD, che in effetti sono pochine, circa 20, potrete decidere di farle generare casualmente al computer o crearvele con l'apposito editor. Detto questo avrete capito che la longevità è indubbiamente ai massimi livelli: cosa c'è di più divertente che crearsi le proprie assurdissime missioni? Il lato negativo è che una volta che sapete come avete disposto i nemici non sarà poi così divertente andare avanti, non ci sarà la sfida dell'imprevisto, o meglio, vista l'elevata intelligenza artificiale del programma ci saranno sempre degli imprevisti, ma conoscendo la disposizione degli avversari sarà più difficile farsi sorprendere allo scoperto. Quindi vi consiglio di crearle solo per le sfide in multiplayer, se siete da soli è meglio farsele generare casualmente dal computer.

SPECS

8 MB

486 DX2 66Mhz

VGA 320*200 256 colori

Tutte le principali (supporta MIDI)

Mouse

Attenti ai colpi di striscio

Virgin Interactive Entertainment

Una concitata fase di gioco: tutti gli esserini sulla scacchiera sono lì solo per rendervi la vita impossibile (andassero a mori' ammazzati!)

Questa volta dovrete abbinare gli allegri bagnanti al geiser del colore giusto

Una scena del bellissimo ed esilarante filmato iniziale: imperdibile!

Avete presente i Barbapapà? Ed i Gremlins? Beh...allora prendete un esemplare di ciascuna delle due specie, metteteli in uno shaker ed agitate per bene! Otterrete così uno degli esserini protagonisti di Flip Out!...tanto carini, ma così rompiballe!

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Allora...non chiedetemi da che pianeta arrivino questi piccoli ed odiosi esserini, perché non lo so! L'unica cosa che vi posso dire è che sono piombati sulla Terra in una tranquilla notte di mezza estate e da allora non fanno altro che girare per la nostra galassia , trascorrendo le ore a giocare con i loro cervellotici passatempi...contenti loro!
Flip Out! appartiene alla categoria di quei giochini di abilità, che sembrano essere fatti apposta per farvi saltare i nervi.
Lo scopo del gioco varia a seconda del pianeta sul quale vi trovate, ma lo schema generale dei diversi livelli rimane più o meno sempre lo stesso: tutto quello che dovrete fare, infatti, non è altro che rimettere in ordine una serie di oggetti che già lo erano, prima dell'arrivo di queste povere creaturine assatanate! Di volta in volta, quindi dovrete abbinare piastrelle colorate alla loro giusta base, piatti di cibo a tavolini dello stesso colore e così via. Tutto qui? Nooo...a complicarvi la vita ci penseranno con l'avanzare dei livelli un numero sempre maggiore di bestiole che evidentemente non hanno nient'altro da fare e che per questo dovrete prendere a legnate sui denti! Divertente no? Come al solito affido qualsiasi ulteriore informazione e commento ai diversi box e alle didascalie...e allora che aspettate? Andate a leggerli, no?

SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: 486 DX2 66Mhz

VIDEO: VGA 640x480 a 256 colori

AUDIO: Sound Blaster e compatibili

CONTROLLI: Mouse e Tastiera

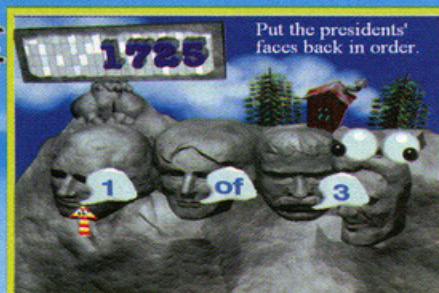
NOTE: Raccomandiamo di non passare troppo tempo davanti al computer

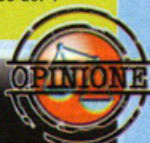
SOFTWARE HOUSE:

ALTERNATIVA

BAKU! BAKU! ANIMAL (Sega): Altro puzzle game per W95, questa volta più simile a Tetris...ma con la stessa di carica di umorismo demenziale di Flip Out!

HELP

- Liberate sempre per primo il posto con il colore dell'elemento che si trova a mezz'aria e proseguite nell'ordine: in questo modo finirete i livelli più semplici in un battibaleno.
- Cercate di lasciare l'elemento in eccesso da parte fino all'ultimo passaggio: solo allora potrete lanciarlo per aria per lasciare posto al tassello conclusivo.
- Non appena i "guastatori" inizieranno a darvi fastidio, lanciateli per aria o togliete loro dalle mani quello che stanno rovinando, prima che facciano danni.

Qui sarete impegnati a ricomporre le facce dei 4 presidenti.

OPINIONE

80

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Voto alto per un giochino di abilità come tanti? Errore: non "come tanti", bensì il contrario; tale valutazione mira a premiare l'originalità e l'appetibilità di un gioco, appartenente ad un genere che - secondo me - dovrebbe fare scuola! Potrei descrivervi Flip Out! in due parole: immediato e divertente. Oddio, immediato...devo dire che senza il manuale ci ho messo i miei bei 5 minuti a capire come funzionasse il gioco (lo scopo l'avevo capito...anche perché viene spiegato all'inizio di ogni singolo livello, ma era il meccanismo per raggiungerlo che mi è rimasto per un po' oscuro!). Grafica e sonoro sono realizzati ad un livello più che sufficiente per un titolo del genere ed assolvono pienamente la loro funzione. Molto comoda l'opzione per salvare le partite, così come la possibilità di poter giocare direttamente da CD senza dover installare neanche un MB di programma (a parte i salvataggi, ovvio!). A questo punto un unico dubbio: ma già che c'erano, i programmatori della Gametek non potevano spremersi un po' di più sul piano puramente estetico realizzando qualcosa che andasse ben oltre la grafica VGA a 256 colori? Dopotutto sul CD c'erano ancora 500MB vuoti ed un po' di sana e nitida grafica SVGA avrebbe solo fatto un gran figurone!
Comunque...volete un gioco per potervi rilassare con partite di 5 minuti, quando vi capita? Correte a comprare Flip Out!, il divertimento è assicurato!

Ed ecco i nostri prodi eroi scendere in campo.

Ah, ah, una bella schiacciata in faccia a Michael Jordan.

Avete visto almeno una puntata di Road Runner? Beh, allora secondo voi cosa succederà al povero Coyote?

I cartoni animati si mettono a giocare a basket, Michael Jordan si improvvisa attore; se Bugs Bunny va matto per le carote, qual'è il colore preferito da Jordan? A questa e ad altre domande tenteremo di dare una risposta.

a cura di Riccardo "ALCab" Landi

Riposoj? Ma quale riposo!

ZOOM IN

Se nella realtà ogni dodici minuti di gioco effettivo i giocatori si fermano per riposarsi un po', altrettanto non si può dire per i poveri protagonisti di Space Jam che tra un quarto e l'altro devono cimentarsi in sfide assurde per potenziarsi, ovvero:

Speedy Gonzales' Crazy Space Race: Altro non è che un "remake" di Micro Machines; lo scopo, infatti, è quello di distanziare l'avversario fino a farlo uscire dallo schermo. Questa volta però si dovrà gareggiare a bordo di astronavi in mezzo ad un campo di asteroidi. Vincendo questa sfida vi troverete con un terzetto di "centometristi".

Yosemite Sam's Shoot Out the Lights: In questa sfida contro il tempo (e contro un Monstar) vince chi fa più canestri; più si tira da lontano più punti si riceveranno. Se ne uscirete vincitori i vostri giocatori si trasformeranno in infallibili cecchini.

Lola Bunny's Hall of Hijinx: Anche in questo caso dovrete correre contro il tempo. Raccogliete i palloni che piovono dal cielo e scagliateli contro i bersagli

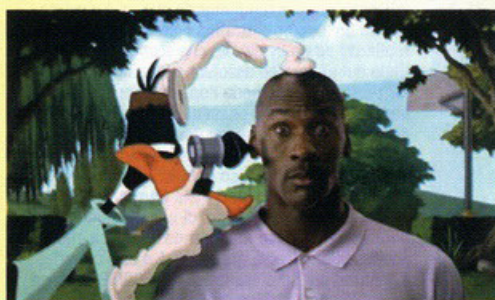
che scorrono sullo sfondo (avete presente le papere ed i palloncini del Luna Park?). In caso di vittoria diventerete degli assi della stoppata.

Toon-up Search: Questo giochillo lo si può fare solo nell'intervallo fra il secondo ed il terzo quarto. Lo scopo è quello di raccogliere più bottiglie d'acqua possibili in modo da rinfrescare e rigenerare le energie dei vostri compagni di squadra.

Essence Round-up: E' l'equivalente del Toon-up Search, lo giocherete se invece del TuneSquad state usando i Monstar.

Trophy Room: Nella stanza dei trofei, invece, ci potrete entrare solo se avete deciso di giocare una partita singola. Lo scopo questa volta è quello di recuperare la divisa di Michael, canottiera, pantaloncini e sei scarpe (?), entro il tempo limite di un minuto. L'esito di questa prova determinerà lo stato di forma fisica col quale comincerete la partita.

Ciak; si schiaccia!

ZOOM IN

Agli americani deve piacere molto recitare, infatti non è la prima volta che una stella sportiva presta il suo volto al grande schermo; sembra, poi, che ultimamente questa tendenza si sia focalizzata sui campioni dell'NBA in particolare. Jordan ne è l'ultimo esempio, ma vi ricordate di Hardaway e O'Neal in "Basta vincere"? Oppure la breve apparizione di Charles Barkley nella Pallottola spuntata o ancora Larry Bird che inerpreta se stesso in "Chi non salta bianco è". Pensate che dopo quest'ultima fatica della Warner comunque il boom dell'NBA a Hollywood finirà? Sbagliato perchè già da parecchi mesi è in lavorazione un'altro film dove il grande e grosso Shaquille O'Neal interpreta un genio uscito dalla lampada (con tanto di poteri magici).

Era nell'aria, tutti sapevano che prima o poi sarebbe successo; d'altronde tutti gli spot pubblicitari in cui era apparso lasciavano ben poche argomentazioni agli scettici: Michael Jordan è diventato attore! Non che la

Qui sotto potete ammirare due bellissime ragazze pon-pon… 1920.

ALTERNATIVA

NBA Jam (Acclaim): Senza dubbio si tratta del gioco di basket più arcade che si sia mai visto e sembra che i ragazzi della Acclaim, nello sviluppare Space Jam, abbiano usato lo stesso motore.

Michael Jordan in Flight (Electronic Arts): Altro titolo di basket dove si gioca tre contro tre, altro gioco di basket con protagonista, indovinate un po'? Michael Jordan. (Forse è un po' vecchio, ma ai tempi non era male).

Anche Taz sa schiacciare (e non si è ancora arrabbiato).

Riuscirà Taz a non farsi stoppare?

HELP

✗ Nel caso vogliate giocare una partita singola scegliete il terzetto più forte (Jordan, Bugs e Lola Bunny)
✗ In caso di Torneo Intergalattico tenetevi i giocatori più forti per la finale (a parte il capitano)
✗ Alla fine del primo quarto partecipate alla Crazy Space Race e tentate di fare più punti possibile. In questo modo per i restanti tre quarti i vostri giocatori correranno a velocità doppia (e in questo gioco la velocità è tutto).
✗ Volete la tattica vincente? Ok, Passate la palla al giocatore più veloce, inserite il turbo e andate a schiacciare senza preoccuparvi degli avversari. In difesa invece continuate a spintonare chiunque vi capiti sotto tiro. Giuro che facendo così non perderete nemmeno una partita.

cosa mi dia fastidio, anzi meglio lui che Roberto Baggio (avete presente la vecchia pubblicità della IP?), ma mai mi sarei aspettato di vederlo in un film in compagnia di tutti (o quasi) i personaggi della Warner Bros. Il film comunque non l'ho ancora visto perciò sarà meglio che mi dedichi all'omonimo gioco. In Space Jam, come nel film, dovrete giocare la partita più importante della storia del pianeta Terra, se vinceranno i cattivi il mondo soccomberà alla loro invasione. Esatto "LA" partita, non una partita o le partite, il gioco mette a vostra disposizione solo due squadre: i buoni ed i cattivi; non potrete nemmeno giocare buoni contro buoni o cattivi contro cattivi, no. In questo gioco per chi non l'avesse capito si può giocare solo una partita; al massimo potrete decidere se giocarvela in un incontro secco oppure se partecipare al Torneo Intergalattico. Ma come si fa ad organizzare un torneo se ci sono due squadre? Semplice si ripete cinque volte la stessa partita, se riuscirete a vincere tutte e cinque le partite, vincerete anche il "torneo". L'unica cosa che cambia fra il partecipare al torneo e giocare una partita singola sta nel fatto che nel primo caso ad ogni partita dovrete cambiare per forza formazione fino ad utilizzare tutta la rosa di giocatori a disposizione (sì, anche quelli più deboli). A proposito di giocatori, per la fazione dei buoni saranno disponibili dodici personaggi che rappresentano il meglio del repertorio caroonistico della Warner. Si va da Bugs Bunny al Coyote di Road Runner, da Duffy Duck al Gatto Silvestro e così via più Michael Jordan (l'unico giocatore in carne ed ossa). Se invece vi attira l'idea di conquistare il mondo e simpatizzate per gli alieni allora la rosa di giocatori si ridurrà a cinque stupidi e grossi energumeni viola e verdi. Quando si scelgono i giocatori, accanto alla loro foto ci sono le caratteristiche, essendo un arcade non potevamo aspettarcene più di tre... ed infatti sono tre: velocità, tiro e rimbalzo. Bene, adesso che avete una squadra si può comincare la partita del secolo. Appena la palla viene lanciata in aria per dare inizio alla partita (dal mitico Marvin the Martian) subito ci si rende conto di avere a che fare con un clone di NBA Jam (d'altronde è sviluppato dall'Acclaim...), campo ristretto, azioni rapide e schiacciate surreali non si possono confondere. A proposito di schiacciate è davvero divertente ammirare le evoluzioni dei Looney Tunes; ogni personaggio nello spiccare il balzo sfoggerà un pezzo forte del proprio repertorio. Ad esempio il Coyote prenderà il volo con un razzo legato sulla schiena il quale al momento di schiacciare esploderà facendo sì entrare la palla, ma riducendo il povero coyote ad un cumulo di peli bruciati. Bugs Bunny, invece vi mostrerà la famosissima schiacciata con le orecchie (quella che non è mai venuta a Jordan). Un caratteristica originale di Space Jam è quella dei sottogiochi tra un quarto e l'altro (vedi box) che danno un po' di varietà all'azione e, soprattutto, potenziano i vostri giocatori. Quando poi la partita terminerà, una schermata commenterà il risultato (felice o meno) per poi tornare al menù principale, e (purtroppo) questo è tutto. Ah, quasi mi dimenticavo una delle poche cose buone di questo gioco, ovvero la possibilità di giocare fino a sei giocatori contemporaneamente in rete o grazie all'adattatore Gravis GrIP... vabbè non è che la cosa cambi molto.

SPECS

8 MB

486 DX2 66Mhz

SVGA 1 MB RAM

Sound Blaster AWE32 e compatibili

Tastiera, Joystick/Joypad

Salta, tira, sgomita ecc.

OPINIONE

Le premesse per sfornare un divertente (se non esilarante) clone di NBA Jam c'erano tutte. Famosissimi e divertentissimi cartoni animati, Michael Jordan e un folto gruppo di energumeni spaziali alquanto agguerriti erano l'ideale per un gioco del genere, ma allora cos'è che non ha funzionato? Per prima cosa la giocabilità: un'ora dopo aver infilato il CD nel lettore, avevo già vinto il "torneo", inoltre non esistono strategie (vabbè che si tratta di un arcade, ma un po' di sfida non farebbe male) e sotto canestro, durante i rimbalzi, l'azione diventa troppo confusa (nonostante ci siano solo sei giocatori in campo). Ad aggravare la situazione ci si mette un pessima grafica in bassa risoluzione (anche per i menù) che non ci permette di apprezzare i mitici personaggi della Warner Bros. Gli sprite infatti sono troppo piccoli (in rapporto alla risoluzione) e hanno pochi frame d'animazione. Passando al sonoro la situazione non migliora; il tifo dello stadio è snervante ed il commento del cronista si limita a ripetere ad ogni canestro il distacco fra le due squadre (snervante anche questo). L'unica cosa che mi ha fatto sorridere (non di più) sono state le varie esibizioni volanti dei personaggi "buoni" e la possibilità di giocare in sei in rete, ma se quello che volete è un arcade, cercatelo da un'altra parte (se eliminate le regole da NBA Live 97 avrete il miglior gioco di basket arcade).

Come raggiungere quella piattaforma la in alto? Liberate il delfino nella gabbia, forse lui vi darà una mano.

La Morte ci sta uccidendo! (be' che c'è di strano?)

SOULTRAP

Siamo certi che dopo quarant'anni, gli incubi continuano a turbare la mente di Malcom West.

a cura di Riccardo "ALCab" Landi

Malcom West? Chi è costui? Ma il protagonista di questo nuovo gioco della Microforum, naturalmente. Dovete sapere che Malcom è sempre stato una persona normale, con una casa, un discreto lavoro e via dicendo, ma fin da bambino ha sempre avuto problemi col sonno. I suoi sogni non sono altro che la materializzazione (se si può parlare di materializzazione nell'ambito dei sogni) delle sue fobie. E allora? Hanno deciso di fare un gioco su una persona normale, un "ordinary man"? No, non è così perchè il povero Malcom si sta riducendo ad una larva umana, rischiando di perdere il lavoro e gli amici visto che non dorme più di un paio d'ore a notte (déjà vu... NdBDM). Come risolvere il problema? Semplice, impugnando un fucile e invertendo la tendenza, ovvero sarà Malcom (voi) a rendere la vita difficile agli incubi.
Esatto, non avete capito male, Soultrap è ambientato nella mente di Malcom West o, meglio, nei suoi incubi; il vostro scopo è quello di girare per gli undici mondi onirici e far saltare la testa a tutti quei brutti mostri che, almeno una volta, hanno rovinato il sonno anche a voi. Gli ambienti sono interamente in 3D e sembrano presi dal più classico dei platform; si va dagli abissi marini del livello "WaterWorks" ai folli e deformi individui di "Freak Park", dall'ambientazione ipertecnologica di "Future Shock" agli enormi e letali cartoni del latte di "Breakfast of Champions".
Come avrete capito non si tratta affatto di ambienti realistici o verosimili; vi troverete continuamente in bilico su piccole sporgenze circondate dal nulla, oppure su pattaforme che ruotano, che scompaiono o che fungono da ascensore (come nel più classico dei platform, insomma) e questo vale anche per le armi. In ogni livello troverete dalle tre alle cinque armi tutte in tema col livello più, naturalmente, le varie chiavi, tessere magnetiche, medikit, ecc. La visuale è posta un paio di metri dietro alle spalle di Malcom (avete presente Tomb Raider?), ma se volete potete anche giocare in soggettiva (ve lo sconsiglio). Per quel che riguarda il metodo di controllo vi dico subito che non è dei più intuitivi; infatti per muoversi in avanti ed indietro e per gli spostamenti laterali si usano i tasti cursore mentre per alzare ed abbassare lo sguardo e per ruotare su se stessi si utilizza il mouse.
Per saltare e per sparare, invece potete decidere se usare il mouse o la tastiera (Space e CTRL); come avrete capito, le prime volte non sarà difficile confondersi e finire irrimediabilmente nel vuoto.
Cos'altro dire? Il gioco sfrutta le DirectX di Windows, si può salvare la partita in qualsiasi momento ed è possibile scegliere fra alta (640x480) e bassa (320x200) risoluzione; sogni d'oro!

In Soultrap si possono incontrare anche dei semplici puzzle; qui per esempio per attivare il grosso ventilatore bisogna ricomporre la faccia del clown.

ALTERNATIVA

Tomb Raider (Eidos): Stessa visuale, ma concept di gioco completamente diverso. TR è meno arcade, ma c'è più esplorazione.

MDK (Shiny): Esatto, è quel gioco che avete visto qualche pagina fa. Certo è molto più bello di Soultrap, ma l'idea di partenza era simile.

HELP

- ✗ Non usate mai la visuale in soggettiva.
- ✗ Salvate ogni volta che passate un punto difficile.
- ✗ Quando venite uccisi non cercate di continuare utilizzando le vite a disposizione, ma caricate l'ultimo salvataggio.
- ✗ Se vi trovate circondati da dei nemici ostici saltate sulla piattaforma più vicina (non vi seguiranno) e uccideteli con comodo da lì.

SPECS

12MB

Pentium 90

SVGA 320x200, 640x480. Supporta le DirectX.

SoundBlaster 16 bit o superiori e compatibili.

Tastiera, Mouse, Joystick.

Consigliato un Pentium 133, gira solo sotto Windows 95. Software House: Microforum

Microforum

OPINIONE

Soultrap, per quel che riguarda l'ambientazione, mi ha ricordato molto Weird Dream, un vecchissimo gioco per Amiga (e se non mi ricordo male anche per C64) (non ricordi male NdBDM). Ed è proprio l'ambientazione il pezzo forte di questo titolo; infatti la grafica è un po' troppo scarna e la giocabilità non è delle migliori, ma gli ambienti davvero assurdi creano quella curiosità, quella voglia di proseguire nel gioco che non guasta mai. Ma approfondiamo il discorso "difetti"; la giocabilità, dicevo, lascia alquanto a desiderare e in certi punti la faccenda diventa addirittura frustrante. Ci sono certi salti o sequenze di salti che dovrete ripetere decine e decine di volte prima di riuscire a sorpassarli e questo è dato soprattutto dalla prospettiva che falsa un po' le distanze e dalla visuale che tende a tagliare le gambe al povero Malcom (ho detto "tende" perchè abbassando lo sguardo in tempo reale si può evitare questo problema, ma bisogna esserne capaci). Sul sonoro c'è poco da dire, le musiche creano una buona atmosfera e gli effetti sonori sono discreti, mentre per quel che riguarda la grafica si sente un po' la mancanza di qualche effetto speciale e di qualche elemento grafico in più (soprattutto in certi livelli). Comunque è uno di quei giochi che, dopo aver fatto un lungo tirocinio per prendere dimestichezza coi comandi, si lascia giocare... peccato che in circolazione ci siano due giochi che di nome fanno Tomb Raider e MDK.

Quake mission pack 1: The scourge of Armagon

GARANTITO PC GAME PARADE

Un tremendo boato scosse la terra tremante squarciandola all'orizzonte. Ci fu un fragore assordante. Poi, il nulla.

A cura di Marco "By8" Baiotto

All'epoca della sua uscita Quake suscitò un vero terremoto di polemiche, quasi a voler rinverdire le secolari, gloriose (per qualcuno), boriose (per me...) diatribe storiche quali C64 VS SPECTRUM, ATARI VS AMIGA, AMIGA VS PC ecc. (un po' di storia non fa mai male...). C'erano, e ci sono tuttora, i "dukenukeisti" che da un lato sostenevano che vero o finto 3d non è che importasse poi molto, l'essenziale andava cercato nel concept dei vari livelli e nella fantastica giocabilità globale del prodotto, data dalla grandissima interattività possibile con i fondali, ma soprattutto da quella sapiente quanto antica combinazione di erotismo-violenza che ormai imperversa un po' ovunque e che si è rivelata ancora una volta vincente. (ormai se si racconta ad un bimbo di 5-6 anni la favola della cicogna, delle api o altre simili, si rischia di venire sbeffeggiati a vita dal suddetto nanerottolo!...eh...ai miei tempi era diverso...lì almeno si procedeva per tentativi...c'era il fascino dell'ignoto...ehm... lasciamo perdere....). L'opposta fazione, invece, sbandierava il suo "Real 3D Engine" come se fosse l'unico cavallo di razza della scuderia degli sparatutto 3d in soggettiva, anche se bisogna dire che a tutt'oggi, l'atmosfera tetra e lugubre che Quake ha saputo ricreare non mi pare sia stata eguagliata, ma di contro va precisato che il titolo della iD possedeva un'interattività con i fondali che senza esagerare rasentava lo zero assoluto. Tutto questo lungo excursus è stato fatto a mo' d'introduzione per questo che è il primo di una serie di due data disk ufficiali per i quali l'Activision si è accaparrata i diritti. Lo sviluppo di questo primo "mission pack" intitolato "The scourge of Armagon" è stato affidato ai ragazzi dell'Hipnotic Interactive mentre il secondo sarà opera dei Rogue Entertainment e se ne riparlerà in un futuro per ora non ben precisato. Tornando a noi, vi aspettano quindici livelli nuovi di zecca (e vorrei vedere se non lo fossero...), suddivisi in tre episodi chiamati rispettivamente "Fortress of the Dead", Dominion of Darkness" e "The Rift", in cui come al solito dovrete fare la carità nel paese dei santi...(sì, nel senso che dovrete distribuire mazzate gratuite a chiunque abbia una parvenza di mobilità, perché altrimenti saranno gli abitanti del luogo ad elargirvi con grande amore ed immensa bontà la vostra razione quotidiana di immane dolore...). Non c'è molto altro da aggiungere se non che è prevista nuovamente un colonna sonora dei Nine Inch Nails che, a detta di molti, varrà la pena di ascoltare (ma che purtroppo era l'unica cosa mancante nella versione testata...la mia sfiga proverbiale colpisce ancora !). Se non avete altri impegni, potete ora gentilmente accomodarvi presso il box del commento, per favore non spingete...

SPECS

8 MB

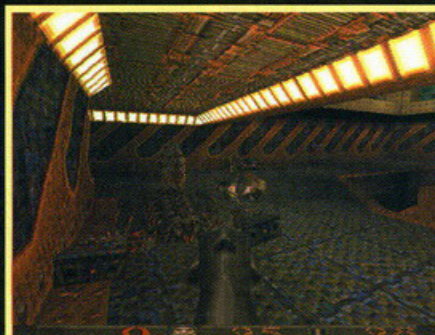
DX2/66 per la bassa risoluzione, Pentium per le superiori

SVGA 1 MB RAM

Sound Blaster e compatibili

Mouse, joystick, tastiera

ACTIVISION

oltre alla bellezza architettonica ed agli effetti di luce, notate come dopo il mio passaggio non resti che una scia di cadaveri...

questo scorpione dotato di spara chiodi vuole a tutti i costi farmi la punturina ma io ho paura e così gli scarico un paio di missili in mezzo alle orecchie....

Quello che vedete è un ponte di luce che dovrete attivare a meno che non vogliate fare un bel bagno...

Questo deficiente di un omino non mi ha visto, tra poco sarà carne morta.

ALTERNATIVA

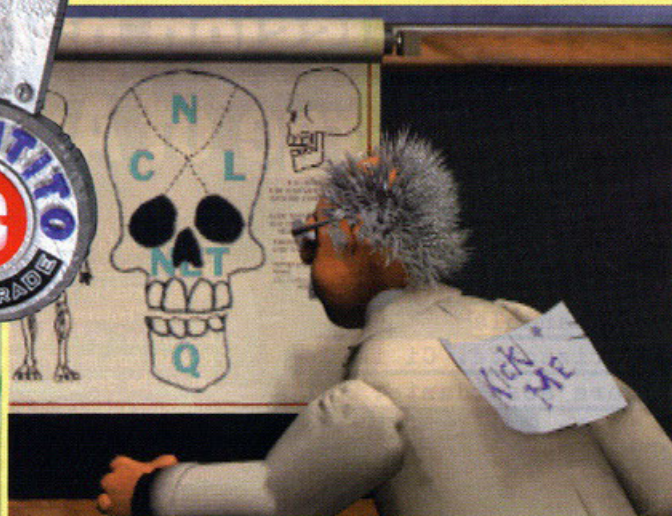
DOOM II (iD): un gioco nuovo e sconosciuto, vero ?

DUKE NUKEM 3D (3D Realms): devo dirvi cos'è ?

OPINIONE

Che dire che non sia già stato detto ? Questo è l'ideale proseguimento di Quake, punto e a capo. L'aspetto grafico lo conoscete, i suoi pregi e difetti pure, tutto è sostanzialmente invariato tranne che, ovviamente, la struttura dei livelli, alcuni elementi architettonici come i ponti di luce (The Dig ha fatto scuola), qualche nuova arma (lancia mine "adesive" di prossimità, fucile laser e altro ancora), più una serie di ceffi poco raccomandabili con cui doversi intrattenere (scorpioni armati di sparachiodi e aculeo velenoso, goblins ecc).
In conclusione, se il prezzo del prodotto sarà adeguato al suo status di data-disk , vi è piaciuto l'originale e non vi siete ancora stufati dei miliardi di livelli aggiuntivi disponibili un po' dappertutto, non potete che acquistarlo, altrimenti rivolgetevi verso nuovi lidi...(MDK vi dice niente ?)

TEST

Questo è il percorso stile "giro dell'oca" che rappresenta tutti i livelli che dovremo affrontare.

Ci crederete o non ci crederete, ma questo è il menù principale.

theme HOSPITAL™

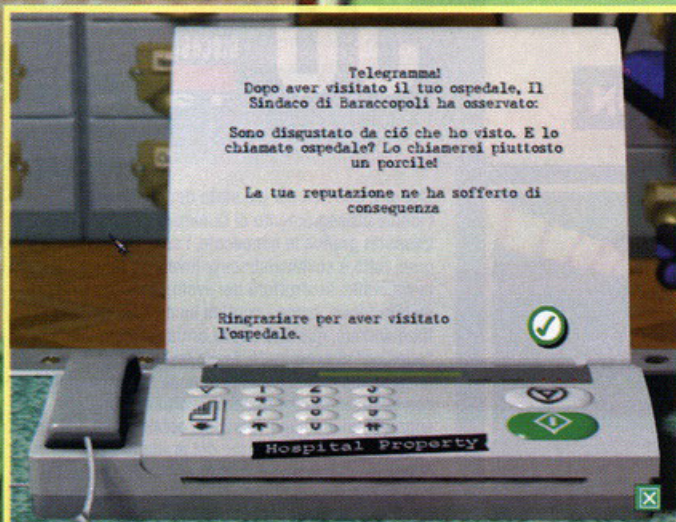
In un mondo così complesso come il nostro, fatto di problemi, stress e caoticità, non facciamo altro che lamentarci, e infangare la nostra esistenza con fiumi di lurida retorica. Un esempio? La malasanità! Sinonimo d'inefficienza, lentezza burocratica, sistematica oppressione dei nostri portafogli e di tutto ciò che puntualmente ci viene raccontato dai telegiornali. Ma non per questo dobbiamo biasimare chi di sanità si occupa, sapete perché? Beh, giocate a Theme Hospital e lo scoprirete...

A cura di Davide "Maska" Mascaretti

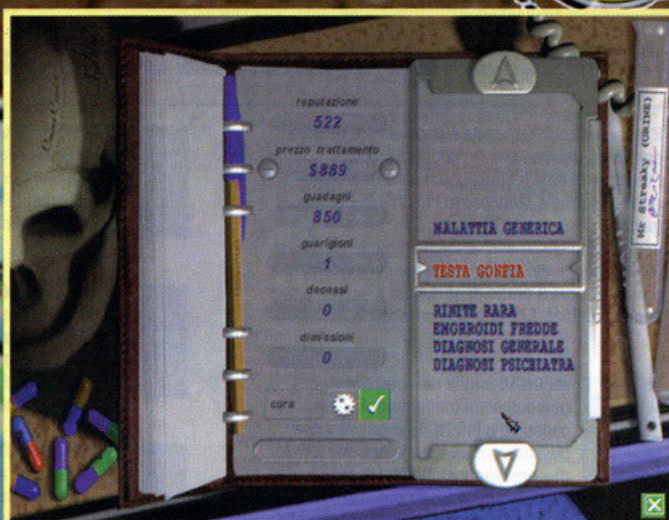
Chiedo venia, l'aver giocato questo nuovo titolo della Bullfrog, mi ha spinto a fare considerazioni non molto interessanti e nemmeno adatti al tema principale della nostra/vostra amata rivista: quello

ALTERNATIVA

Theme Park (Bullfrog): questo è il pre-quel del titolo recensito in queste pagine; orma vecchiotto, ma comunque divertente. La gestione di un parco dei divertimenti risultava eccezionalmente originale, anche se dopo un po' tendeva ad annoiare.

Sim City (Maxis): storico e indimenticabile gioco, in cui abbiamo la possibilità di gestire una città in tutti i suoi aspetti. Il seguito (Sim City 2000) ne migliora le caratteristiche e aggiunge molti altri elementi, così da permettergli di entrare nel Pantheon delle divinità videoludiche.

Quando dei personaggi importanti verranno a far visita nel nostro ospedale, potremo ricevere premi più o meno alti a seconda dell'impressione che il nostro lavoro ha dato.

Davanti alla reception la situazione inizia a farsi un pochino caotica. Da notare i piccoli smile sopra le teste dei pazienti che rappresentano i loro diversi stati d'animo.

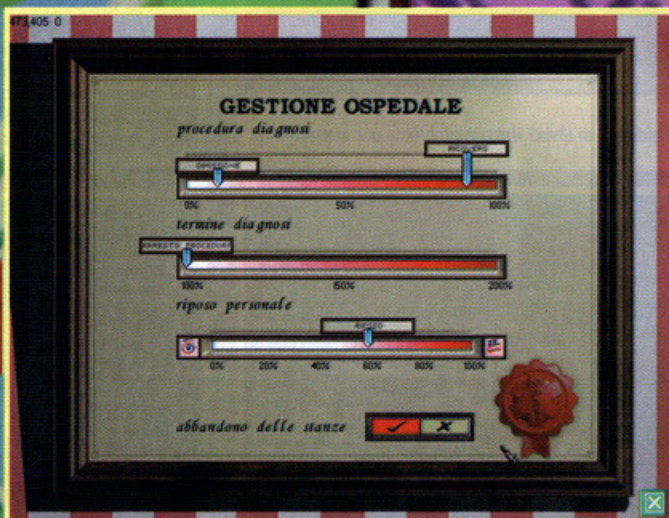
Questa schermata ci consentirà di visionare la situazione di tutto il personale.

Man mano che si scoprono nuove malattie, queste verranno archiviate, per future consultazioni.

dei videogiochi. Penso che, il più delle volte, questi prodotti d'intrattenimento abbiano lo scopo, o l'effetto, di far dimenticare momentaneamente i duri e purtroppo indelebili aspetti della nostra vita. Questa volta, dopo migliaia di risate causate da questo spassosissimo prodotto, sono ripiombato immediatamente nella realtà con un pensiero fisso nella testa:" mai più, nella mia vita entrerò in un ospedale!" Che volete che vi dica! Si vede che l'esperienza vissuta giocando a Theme Hospital mi ha lasciato un segno! Quale? Beh... dovreste vedere l'ultimo ospedale che ho innalzato poche ore fa. Onde di vomito riempivano le stanze come neanche il Blob sapeva fare; le corsie erano piene di uomini dalla testa gonfia in attesa di subire una cura a base di ago e pompa; gironzolavano per i corridoi persone che risulterebbero normali se non avessero una lingua che arrivava fino ai piedi; uomini invisibili riempivano il loro stomaco con lattine di bibita ritirate al distributore automatico; la macchina ai raggi x fulminava i pazienti come se fossero cavie da laboratorio; dai bagni maleodoranti si udivano versi disumani, mentre all'uscita una coda interminabile di persone annaffiava le piante con i loro incontenibili liquidi. Per di più, tra il caos generale, degli uomini affetti dalla cosiddetta "sindrome di Elvis" s'im-

HELP

Qualche consiglio spassionato per i meno afferrati in campo ospedaliero non guasterà affatto.
- Durante la costruzione dell'ospedale tenete sempre presente che qualsiasi paziente, prima di essere curato, necessita di una diagnosi. Gli ambulatori sono le stanze più utili in materia e costruirne più di uno favorisce una migliore distribuzione delle diagnosi nei livelli più caotici.
Tuttavia, durante il gioco, è possibile spedire un malato direttamente nella sala più adatta per la cura, ma ricordatevi che una diagnosi incompleta indurrebbe i medici ad effettuare cure superficiali che potrebbero causare la morte del paziente.

✗ Più tutte le stanze sono ampie ed accessoriate, più avvantaggiano le prestazioni del personale.
✗ I divanetti, permettono ai pazienti di attendere in coda più volentieri, per questo è consigliabile disporli soprattutto adiacenti agli ambulatori e a tutte le altre stanze dedicate alla diagnosi.
✗ Quando il vostro ospedale diventerà piuttosto ampio, sarà buona cosa specializzare un inserviente solo nella manutenzione delle attrezzature. Inoltre si renderà necessario aggiungere una scrivania di accettazione vicino ad una seconda uscita del vostro edificio.
✗ Nella disposizione delle stanze cercate di agevolare il flusso di pazienti rammentando il loro percorso principale: accettazione, diagnosi e successivamente cura.
✗ Appena potete, dedicate un discreto quantitativo di fondi nella ricerca così da migliorare il funzionamento e le prestazioni di tutto il vostro ospedale.

In un gioco strategico-gestionale potevano mancare i grafici riassuntivi?

Potremo decidere diversi parametri durante la gestione dell'ospedale come il limite di tempo di lavoro prima del riposo del personale.

Dottore, ho una bruschetta nell'occhio!...

Il personale dell'ospedale è suddiviso in quattro categorie, ognuno con le proprie funzioni. Chiunque di essi ha particolari caratteristiche: abilità, morale e stanchezza che influenzeranno il gioco.
In più al momento dell'assunzione potremo venire a conoscenza dei vari aspetti psicologici della persona come il grado di attitudine al lavoro e alla socializzazione, hobby e personalità.

MEDICO: inutile dire che queste persone sono fondamentali in un ospedale e infatti sono gli unici che possono curare i pazienti o dar loro le diverse diagnosi. Diversi medici hanno svariate specializzazione (come psicologia, chirurgia e ricerca) che li rendono più adatti per diversi tipi di compiti. Inoltre possono avere particolari attitudini all'insegnamento che permettono di migliorare le capacità del resto del personale (solo in presenza di un'aula di tirocinio).

INFERMIERA: queste ragazze si occupano delle corsie, dove i malati possono ricevere le cure, effettuano ingessature e soprattutto hanno il compito di dare le giuste medicine ai pazienti.

RECEPTIONIST: a loro è affidato il compito di assegnare il paziente al giusto reparto di diagnosi.
Il loro posto di lavoro è generalmente situato all'entrata di ogni ospedale, dove le code sono molto più frequenti.

INSERVIENTE: non hanno lauree particolari, non si occupano dei pazienti, ma il loro lavoro è comunque di fondamentale importanza per il giusto funzionamento di un ospedale. Puliscono i corridoi e le sale, annaffiano le piante e riparano le attrezzature sempre più suscettibili ad usura.

8 MB

Pentium

320*200 o Super VGA 640*480

Sound Blaster e compatibili; musiche MIDI

Mouse

gira sia sotto W95 che in ambiente MS-Dos

padronivano dei microfoni delle annunciatrici ed intonavano canzoni dai ritmi rock, mentre donne impazzite danzavano sopra i corpi dei deceduti sparsi per il pavimento. La situazione era drammatica, niente funzionava come doveva, e quando ispezionai i vari reparti del mio catastrofico ospedale, mi accorsi con disperato stupore che nessuno del personale era al proprio posto di lavoro. "Dove sono?" dissi, "Perchè nessuno sta lavorando?". Trovai la risposta all'interno dell'aula ricreazione, quando vidi tutti i medici ed inservienti impegnati nel loro torneo settimanale di biliardo, con tanto di infermiere intente a fare il tifo e receptionist dedite all'aggiornamento del tabellone dei punteggi. In poche parole: un disastro! Presto il comune di Legolandia mi condannerà all'esilio coatto per il resto dei miei giorni, così maledirò fino alla morte il giorno in cui decisi di prendere in mano le redini di un ospedale.
Questo è in sintesi, quello che dovrete aspettarvi da Theme Hospital, nuova e originalissima produzione di quei matti da legare della Bullfrog. Ma vediamo più in dettaglio le varie caratteristiche del prodotto. Prima di tutto vorrei rammentare un titolo precedentemente pubblicato dalla software house inglese: Theme Park. Questo gioco, che ci permetteva di decidere le sorti di un luna-park, può essere considerato il capostipite del videogame preso in esame. Non per niente varie peculiarità strutturali sono state riportate quasi fedelmente ma, come vedremo più avanti, ora il risultato è nettamente più convincente. Una volta installato il programma potremo gustarci una sequenza introduttiva altamente esilarante ed ottimamente realizzata che ben ci introduce nello spirito del gioco. Successivamente, una volta inserito il nostro soprannome e scelto il livello di difficoltà, potremo iniziare la nostra carriera di gestore di ospedali. Dovremo affrontare svariati livelli ognuno dei quali sarà caratterizzato dalla presenza di differenti tipi di calamità a cui dovremo far fronte (incidenti stradali, intossicazione urbana, incendi, il tutto con il conseguente flusso di malati diretti verso i nostri edifici). Prima di tutto ciò, dovremo dedicarci alla costruzione vera e propria dell'ospedale. Partendo con un certo quantitativo di denaro (vincolato dal grado di difficoltà da noi scelto), dovremo scegliere gli elementi principali da edificare all'interno delle mura messeci a disposizione. Avremo così modo di costruire diverse stanze come sale d'attesa, di diagnosi e di cura. Una semplice interfaccia via mouse ci permetterà di decidere dimensioni, numero di finestre e disposizione delle entrate di tutte le sale. Inoltre si dovrà dare una certa importanza anche a quegli elementi apparentemente poco importanti come divanetti (per rendere meno stressante l'attesa dei pazienti), termosifoni (la cui disposizione deve essere accuratamente uniforme per tutta l'area dell'ospedale), piante (che hanno una funzione molto impor-

Sindrome di Elvis? Nessun problema per lo psichiatra!

Faccia gonfia? Beh... si buca e poi si sgonfia...

In corsia c'è ancora posto per una persona. Chi si perderebbe il fascino della bella infermiera?

Siamo sicuri che quelli siano distributori automatici di bibite?

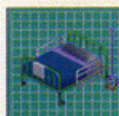
Mi scusi, dove vado per sgonfiarmi la faccia?

ZOOM IN

I vari reparti che potremo costruire sono veramente un "fottio". Comunque, più si fanno progressi nella ricerca, più crescerà il numero di reparti che avremo a disposizione. Qui di seguito vi vengono illustrati i principali:

RICERCA: questa è la stanza dove vengono scoperte nuove malattie e nuovi macchinari. Solo un medico con la qualifica di ricercatore ha la possibilità di lavorarci. Una volta costruita, potremo decidere come meglio indirizzare i fondi per la ricerca.

IPERLINGUA: in questa sala di cura vengono curate le persone affette da Iperlingua; ammirate l'attrezzatura che vedete raffigurata e vi lascio immaginare come avvenga il trattamento.

CHIRURGIA: tutti sanno in cosa consista il reparto suddetto; quando si vedono i medici all'opera, sembra di assistere ad una lezione di taglio e cucito. Necessita di due medici specializzati in chirurgia.

CORSIA: ecco la classica corsia di un ospedale dove un'infermiera si occupa dei pazienti con amorevole cura. Si effettuano diagnosi e possibilmente anche cure.

FARMACIA: qui un'infermiera assegna la medicina giusta al paziente giusto (diagnosi corretta permettendo...)

SALA POMPA: la malattia della testa gonfia è molto diffusa nel mondo di Theme Hospital, qui i trattamenti danno l'impressione di essere eccessivamente "rudi".

AMBULATORIO: la principale fonte di diagnosi e, soprattutto, di code.

CARDIOLOGIA: qui i pazienti vengono fatti "accomodare" su un versatile "tapi-roulant", mentre il medico analizza le loro funzioni cardiache. Più diagnosi di questa, si muore...

tante di abbellimento), distributori automatici di bibite e così via. Una volta che le principali strutture sono state costruite, non resta che assumere il personale necessario per il regolare svolgimento del sistema ospedaliero, stando attenti a valutare bene il rapporto stipendio/qualità lavorative. Dopo un certo lasso di tempo, entro il quale dovremo aver edificato almeno le principali strutture, inizieranno a giungere nell'ospedale i primi pazienti. Seguiamo così il cammino di uno di essi all'interno dell'edificio. Prima di tutto, presentandosi alla reception, il paziente verrà indirizzato verso l'ambulatorio di diagnosi. Qui un nostro medico avrà il compito di prescrivergli una possibile cura (in caso siano necessari altri tipi di esami, il malato verrà portato alla stanza più adatta come per esempio cardiologia, sempre che sia stata costruita). Una volta che è stata riconosciuta la malattia del paziente, questo dovrà recarsi nella sala di cura prescrittogli successivamente dall'ambulatorio. Se la diagnosi effettuata sul malato è stata corretta e conseguentemente anche la cura è stata praticata nella maniera migliore, il paziente verrà dimesso sano come un pesce e noi incasseremo il gruzzoletto che ci spetta di dovere. Questo è sinteticamente quello che passa un ammalato all'interno del nostro ospedale. Vi lascio quindi immaginare quello che potrebbe succedere una volta che le persone bisognose di cura siano più di dieci (e non è tanto, se si pensa ai casi in cui catastrofi cittadine causano decine di feriti). Per di più, bisogna pensare che tutte le persone che entrano ed escono dall'ospedale non sono robot pazienti ed immortali, ma esseri viventi con svariati bisogni che vanno all'infuori della solita fame o sete (abbiamo per esempio quelli che considerano l'andare alla toilette un rito quasi mistico, quelli che devono tornare a casa prima che la moglie scopra il reggiseno dell'amante nascosto sotto il sofà, quelli che non possono interrompere il proprio lavoro senza subire un rapido ed inevitabile licenziamento)(appunto! NdBDM), quindi dovremo fare in modo che tutto il sistema ospedaliero funzioni correttamente così da impedire code pazzesche con conseguenti rifiuti e automatiche perdite di reputazione e denaro. Eh sì, la reputazione... Dovete sapere che il vostro non è l'unico ospedale in città, infatti vi sono svariati concorrenti che cercheranno di rubarvi clientela o addirittura mettervi i bastoni fra le ruote (la modalità multiplayer in seriale o via modem, sfrutta questa caratteristica in maniera molto coinvolgente). Passeremo al livello successivo solo se riusciremo a soddisfare le varie condizioni di reputazione e quantitativo di soldi ed eventualmente se risolveremo con successo i vari casi di malattie che caratterizzano ogni singolo livello. Oltretutto il gioco è completamente in italiano...

Le ricerche non andranno mai avanti se non si assumono medici specializzati in materia.

Due chirurghi all'opera...

OPINIONE

90

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

La prima cosa che mi viene in mente, nell'intento di spiegarvi come abbia trovato questo Theme Hospital, è la parola "originalità". E' raro trovare programmatori con idee così particolari e allettanti (fuori da casa Bullfrog, ovviamente). Ci stupirono, tempo fa con Theme Park realizzando un prodotto molto anormale che, forse per questo, richiamò molta attenzione. Il successo non fu però raggiunto, perché? Presto detto: il titolo in questione non garantiva una longevità adeguata (in poche parole: buona la prima impressione, ma dopo era sempre la stessa menata). Ora, mettendoci alla "guida" di un ospedale, quelli della Bullfrog hanno cercato di ovviare al problema del precedente titolo, aggiungendo un elemento non poco importante: la varietà. Ora abbiamo diversi livelli di gioco in cui dovremo far fronte a differenti problemi (come nuove malattie e catastrofi) con crescente difficoltà. In più la ricerca consentirà la costruzione di svariate strumentazioni in modo tale da non consentire la disponibilità di tutte queste già al primo livello. Mi sento in dovere comunque di precisare che, nonostante ciò, la noia potrebbe assalire il giocatore, ma solo dopo svariate ore di sano divertimento. Il pregio migliore è rappresentato dalle particolarissime ed esilaranti scenette che vedono protagonisti i vari membri dell'ospedale, pazienti compresi. Ciò è soprattutto agevolato da una resa grafica in alta risoluzione molto efficace e particolareggiata. Il sonoro è composto da effetti molto realistici e da un parlato (in Italiano, come tutti i testi del gioco) ben realizzato (sebbene qualche errore sia comunque presente). Le musiche non sono niente di eccezionale, ma svolgono comunque bene la loro funzione di accompagnamento. In definitiva abbiamo di fronte un gioco strategico-amministrativo di tutto rispetto, che non esiterei di consigliare a tutti quelli che amano farsi quattro risate, senza per questo lasciar disattivate le proprie capacità cerebrali.

Attacco alla base avversaria, ci sarà da ridere.

Le truppe dei mutanti di dirigono verso l'avamposto nemico.

Mai, mai scorderai
l'attimo, la terra che
tremò... l'aria s'incendiò
e poi silenzio...

A cura di Gianluca "Toki" Tosca & Alfredo "Indro" Nardone.

Sono pronto a scommettere la vita (di qualche altro redattore intendiamoci) che tutti sareste in grado di continuare la canzone sopracitata che mi serve per introdurre il gioco in questione. Se il "motivetto" non vi dice assolutamente nulla venite pure in redazione (facilmente rintracciabile dato che davanti all'ingresso c'è una enorme statua di marzapane raffigurante tutti noi inginocchiati davanti a un immenso BDM) e sceglierete pure il redattore che volete eliminare. Prima di cominciare vi voglio spiegare una particolarità che il vostro enorme intuito ha certamente scorto, le due firme. I casi possibili sono che io sia pazzo e mi firmi due volte, che mi abbia aiutato il mio cane (dal quoziente intellettivo superiore a quello dell'intera redazione) e abbia firmato con un nome umano per non destare sospetti, oppure che effettivamente due menti abbiano partorito questo articolo. Naturalmente la divisione dei compiti è stata che io ho fatto le parti belle, qualunque e ovunque esse siano, e il baldo nuovo acquisto della rivista tutte quelle più brutte. Avrei decisamente preferito un aiuto femminile per poter avere quello scambio culturale e introspettivo di grandissimo spessore che solo con un membro del gentil sesso si può avere. Comunque non

ALTERNATIVA

Warcraft II (Blizzard): Ambientazione fantasy, Orchi e Umani, una lotta di frecce e spade, miniere d'oro e tanto colore.

Red Alert (Virgin): Seconda guerra mondiale, Russi contro Alleati, il futuro del mondo corre sul filo del rasoio. Un must.

HELP

Passo per passo la missione degli umani: Build an Outpost

- Obbiettivo: Raccogliere 5000 crediti.
- Vi trovate in una valle protetta con già l'Outpost, costruite quindi le Power plant.
- Mandate un Derrik su di un pozzo di petrolio e attivatelo.
- Difendete con le vostre unità i due ingressi alla base(sud-est e sud-ovest)
- Tenete l'avamposto in attesa dei crediti ricordando che non potrete avere rinforzi di truppe.
- Raccogliete le unità in gruppi per avere maggior volume di fuoco.

Per upgradare gli edifici bisogna cliccare sull'istituto di ricerche e successivamente sull'edificio che si desidera implementare ricordando che le centrali e i pozzi come lo stesso laboratorio non possono essere aumentati di livello

ZOOM IN

Verbo Nucleare.. io nucleo, tu nuclei...

Outpost e Clanhall: Questo è l'edificio principale, serve inoltre a sfornare i vari tipi di soldati

Machine shop e Blacksmith: Da Qui escono i vostri mezzi motorizzati

Power Station: Questo edificio, trasforma il petrolio in energia

Repair Bay e Menagerie: Quando i mezzi del nemico hanno avuto la meglio è meglio farci una visitina.

Research Lab e Alchemy Hall: Indispensabile, permette di upgradare gli altri edifici.

Guard Tower e Machinegun Nast: La più piccina di tutte, la tiri giù con uno sputo.

Missile Battery e Grapeshot Cannon: Statene alla larga.

Cannon Tower e Rotary Cannon: Il danno per eccellenza, attaccatela sempre in massa.

Beast Enclosure: E' un po' come la fabbrica dei mostri e ne sforna di ogni tipo.

TEST

Autocannon tank in azione.

Vola, vola l'ape Maia.

mi lamento, e apprezzo questo mio compagno d'avventura che almeno è alto e grosso e mi difende dai malfattori. Torniamo, mano nella mano, alla canzone che ho detto servirmi per presentare l'ultima fatica dei programmatori che al tempo realizzarono Double Dragon per Commodore64 (Melbourne House). Il legame sussiste ed è pure abbastanza forte perché sia l'ormai mitico cartone animato presentato dall'ottimistico motivetto che Krush Kill'n Destroy cominciano nello stesso modo, con la "scampagnata nucleare" (quella che fanno i missili mentre si dirigono sulle maggiori metropoli). KKND comincerà con un aereo futuristico che in prossimità di una città apre il portello delle armi e lascia partire un missile di quelli che disegnano un funghetto che diventa sempre più grande e luminoso. Nel centro abitato l'inquadratura sarà tutta per un simpatico scarafaggio che poco prima dell'impatto, si infila nelle fogne attraverso un tombino. Poi una luce accecante e infine silenzio. Quand'ecco che quatto quatto il nostro beniamino fuoriesce un po' diverso da prima. Pensate a un incrocio tra i due insetti più schifosi che conoscete. Non tutti sono morti, ma neppure sono riusciti a rifugiarsi nei bunker anti radiazioni. Come per incanto appariranno fin troppo chiari lo scopo (di cui il titolo fornisce secondo me un ottimo riassunto) e i pro-

Gitarella al museo, boh! Pare chiuso!

Umano sì, ma di padre ignoto!

ZOOM IN

Rifleman: Il termine più appropriato penso sia carne da cannone.

Swat: Sono le truppe speciali, molto utili se dislocate in punti strategici.

Technician: Serve per riparare gli edifici, potete usarlo anche come esca tanto costa poco.

Flamer: Eccovi il simpaticone con il lanciafiamme.

Saboteur: Questo è la carogna di turno, il punto è se arriva nell'edificio avversario.

Sapper: Come poteva mancare il lanciagranate? E' molto utile per la sua potenza.

RPG Launcher: Come si può intuire sono le truppe lanciamissili, da usare sempre in gruppo.

Sniper: Chicca delle chicche, signori il Cecchino, se usato con criterio può essere determinante.

Dirt bike: Queste sono le truppe motocicliste, molto veloci e poco potenti.

4x4 Pick-up: Ecco la Jeep formato famiglia, resistente, ma ha solo una mitraglietta.

All terrain Vehicle: Nulla può fermare la sua lenta e costante marcia, beh! Più o meno.

Derrik: Si porta sui pozzi di petrolio e si trasforma in una trivella.

ATV Flamethrower: E' un mezzo lanciafiamme, bello e cattivissimo

Anaconda Tank: Striscia alle spalle, ti giri e ti dice "Foto Famiglia?", "No?", Booom!

Oil Tanker: Si porta a fare il pieno di petrolio e si aspetta che arrivi alla centrale a scaricare.

Barrage Craft: Tre cannoni di simpatia, tante barzellette e un banchetto con i cadaveri del nemico.

Autocannon Tank: Colpisce da lontano, potenza d'urto da sballo, un'arma grandiosa.

Aircraft: E' un aliante che lancia una bomba allucinante in grado di distruggere tutti i veicoli su cui cade

Gart the robot, un male che non se ne sa niente!

Amico Mutante, dall'aria intrigante.

Mi hanno messo in Mutante!

ZOOM IN

Shootgunner: Un piccolo suicida, potrebbe anche morire per un colpo di vento.

Bersaker: Meno suicida, ma se il vento è forte...

Mekanik: Serve per riparare le installazioni della base.

Pyromaniac: Il nome è troppo bello, anche se resta comunque un omino col lanciafiamme.

Vandal: E' un sabotatore, corre veloce, ed è pronto a dare la vita per la patria.

Rioter: E' l'equivalente del Sapper, ma le granate sono più grosse.

Crazy Harry: Si tratta di un omaccione di duecento chili con un fucile a pompa, il più forte tra le truppe.

Bazooka: Ma non peserà troppo quel tubo con il grilletto sulla spalla di quel povero soldato?

Bike&Sidecar: Una bella idea mettere il sidecar...

Monster Truck: Ne ho già sentito parlare in qualche altro gioco, non so dove... mah!

Giant Scorpion: Bellissimo, lancia del veleno con il pungiglione ed è veramente deleterio.

Derrik: Come sopra è la pompa di petrolio mobile.

Dire wolf: Molto originale, un soldato in sella a un lupo mutante (quindi più grosso e veloce).

War Mastodon: Ed ecco il circo...armato!

Oil Tanker: Come sopra viene usato per trasportare il petrolio dalla pompa alla centrale.

Missile crab: Bellissimissimo, un granchio gigante, con una chela gigantesca ed il lanciamissili.

Gart The Robot: Spaventosa la sua potenza di fuoco, fuori dai canoni, spazza via tutto, ma è lento.

Bombardier: Per gli Egizi lo scarabeo porta fortuna, per gli umani avversari invece fa solo malissimo.

Aircraft: E' un'ape gigante che svolazza sul bersaglio e sgancia una bomba scandalosa che spazza tutto.

SPECS

8 MB

Pentium

SVGA

Sound Blaster e compatibili

Mouse e Tastiera

Gioco concepito per MS-Dos, Consigliato P133 e 16 MB di RAM

tagonisti del gioco. Potrete impersonare i mutanti, che durante il gioco saranno rossi, oppure i sopravvissuti di colore blu (non so voi, ma questi colori mi ricordano qualcosa le cui iniziali sono RA). Una volta scelta la fazione non rimane che cominciare a giocare e far scorrere parecchio sangue. Lo schema di KKND è sempre il solito che spiegherò brevemente per le mosche bianche che non conoscono Command & Conquer. Semplicemente dovrete costruire edifici e mezzi da combattimento allo scopo di portare a termine le missioni assegnatevi (di solito spazzare via dalla mappa tutto ciò che "non siete voi"). Fine parentesi e ritorno a KKND. Avete ancora tutti ben presente il più recente titolo della saga Command & Conquer con le diverse tipologie di scenari, le truppe di terra mare e aria, le due missioni interne, la possibilità di scelta tra due differenti mappe dove svolgere la missione all'interno della campagna? Bene, tirategli sopra una riga bella grossa perché nel titolo Electronic Arts queste cose non ci sono. Non pensate subito che sia una schifezza perché comunque ci sono molti altri aspetti positivi. La varietà delle missioni si pone tra i primi, è pur vero che le missioni interne non ci sono, forse dopo il fall-out radioattivo non è rimasto molto, ma sono lo stesso varie. Tanto per essere più chiaro nelle prime sette missioni dei sopravvissuti dovrete resistere ad un attacco di massa, raccogliere un determinato numero di crediti (come le prime missioni di Dune II), salvare uno scout in territorio nemico, scortare un convoglio di camion fronteggiando i mutanti, guidare una Task Force per distruggere una base nemica e costruirvi la base per poi annientare tutto ciò che è mutante. Parliamo un po' di quest'ultimo tipo di missione. Il "generalissimo", o il capo mutante, interpretati magistralmente da attori in carne ed ossa vi daranno dettagliatamente gli ordini, mentre a destra dello schermo, assieme ad alcuni dati sul terreno o altre cose inutili troverete un accozzaglia d'idiozie davvero da record, condita con le buffe faccine o disegnini messi al posto delle mappe satellitari della regione. Niente paura, potrete ovviare alle vostra difficoltà di comprensione dell'inglese, parlato in modo abbastanza colloquiale, e alle goliardiche distrazioni del briefing richiamandone uno scritto dal menu principale dove si effettuano i salvataggi durante il gioco. Terminata questa fase comincia l'azione e devo dirvi che è davvero martellante. Avete il vostro avamposto, o l'unità mobile per crearlo, e una certa quantità di unità ivi compreso un Derrick. Il buon senso vi farà costruire

Questo bellissimo attore avrà un successone sul grande schermo!

Anche l'Aircraft umano non scherza!

Massacro violento... che portento!

Indro

OPINIONE

A mio parere, KKND si pone come una via di mezzo tra Red Alert e Warcraft II, gli aspetti che richiamano RA sono molti, a partire dalle frasi che pronunciano i soldati, alle tipologie di unità di fanteria, e ad alcuni obbiettivi delle missioni, come per esempio trovare il soldato disperso e riportarlo al punto di ritrovo. Tuttavia la grafica e le animazioni, unite allo spirito del gioco, che va oltre tutti i dati, richiama WC2: si pensi alla grafica degli edifici dei mutanti, molto simili, oppure al modo in cui combattono le unità tra loro; RA era molto più statico a confronto. Una nota particolare merita l'interfaccia che risulta veramente semplicissima e comoda, nulla a che fare con quella graficamente impeccabile di RA, poiché da questo punto di vista è scarna, ma ingombra poco schermo ed esegue il suo lavoro perfettamente, avendo anche l'opzione, che aveva solo Deadlock, di sfornare le truppe all'infinito. KKND risulta divertente come WC2, ma allo stesso tempo si combatte una guerra quasi reale, un "potrebbe essere", resta la domanda che penso si porranno in molti se questo non sia in effetti un giocomontaggio, la risposta non è certa, qualcosa sì ed altro no, sta di fatto che il risultato è tutt'altro che un buco nell'acqua. Con questo prodotto i programmatori della Melbourne house non riusciranno magari ad entusiasmare le folle e non vedranno magari i loro volti scolpiti sulle montagne, anche perché la strada è ancora lunga, e personalmente considero questo gioco come una prova, per quanto possa essere ben riuscita.

tenuta automaticamente, la selezione dei gruppi è invece identica al titolo Virgin, salvo per il numerino che non compare. I vostri soldatini e quelli nemici avranno inoltre una simpatica e divertente particolarità. Più uccidono e più diventano esperti, (lo capite dal contorno della barra che ne segnala l'energia, il più tosto dovrebbe essere il nero).

Gli edifici non potranno essere venduti e, quelli per cui è possibile l'upgrade, mostreranno sotto il livello d'energia il grado tecnologico raggiunto. Le missioni saranno trenta, quindici per parte, oltre i numerosi scenari del Multiplayer. Sarà possibile giocare via Modem o in rete con un CD ogni due persone. Un massimo di sei giocatori potranno cimentarsi in KKND stringendo alleanze reali evitando che le proprie truppe attacchino quelle del colore amico. Potrete fare i voltagabbana e rompere i patti utilizzando il tasto di attacco forzato, lo stesso di Red Alert.

OPINIONE

83

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5

KKND è decisamente un clone di RA, ma mi sono divertito a giocarlo. Le unità sono solo terrestri, ma la curiosità di vedere quale stranezza avevano sfornato i programmatori non era poi lontanissima da quella provata per il primo C&C, e l'attesa non è stata inutile. Graficamente devo dirvi che per certi versi il figlioletto dell'Electronic Arts è migliore di quello della Virgin. I mezzi sono fatti meglio e decisamente più particolareggiati, persino la fanteria. Gli ambienti sono vari e ricchi di particolari e i colori quasi pastello, utilizzati in toni un po' scuri, creano una perfetta atmosfera. Gli edifici, anch'essi ben congegnati, sono grandi e il tipo di prospettiva utilizzata (cosa che riguarda l'ambiente in genere) a volte non dà una chiara visione delle unità, proprie e nemiche. Musiche coinvolgenti (sebbene non molto varie) accompagneranno le esplosioni e le urla. L'IA lascia invece un po' a desiderare, non schiaccia gli omini con i carri, la gestione delle truppe poteva essere fatta meglio e la CPU non riesce a scostarsi in qualsiasi situazione dallo schema d'attacco e di gestione utilizzato fino a quel momento (e poi bara, ma questo lo fa anche Red Alert). Da elogiare invece la difficoltà e varietà della missioni, nonché la velocità altissima del gioco: come ho già detto gli attacchi sono quasi incessanti e la consistenza e potenza delle squadre nemiche aumentano con il procedere della missione. Per me è un buon prodotto, penalizzato dalle analogie col titolo Virgin, dato che è uscito molto dopo, e per certi versi dall'ambientazione scelta che pone dei limiti soprattutto su armi particolari tipo satelliti che non possono esistere. KKND presenta analogie anche con altri strategici tipo Warcraft II, ho preferito però raffrontarlo solo al seguito di C&C per evitare confusione. In conclusione con RA avrete guerra reale e totale, se invece siete affascinati dai mezzi strani e giocate più in multiplayer che da soli fate più di un pensiero a Krush Kill'n Destroy.

immediatamente almeno un paio di raffinerie con tanto di camion annesso per raccogliere crediti). Stavolta non basta più mandare a spasso il cosiddetto Harvester che raccoglie e torna a casina, dovete trovare un pozzo spontaneo di petrolio, che i mutanti chiamano sangue della terra, e piazzarci sopra il già citato Derrick, la classica trivella; a questo punto i vostri camion potranno attaccarcisi e prelevare ciò che diventeranno crediti sonanti. Spesso non avrete neppure il tempo di fare queste poche azioni prima che l'ondata di nemici vi attacchi: dovreste riuscire a debellarla senza problemi, ma non tranquillizzatevi affatto e sappiate che gli attacchi saranno a dir poco incessanti. Molto salutare e benefica è la costruzione della fabbrica di automezzi, il centro riparazioni e tecnologico. "E poi?" vi starete domandando, poi gli edifici sono praticamente tutti qui, solo facendo vari upgrade alzando il livello tecnologico da un minimo di due a cinque otterrete vari "improvement". Così facendo avrete la possibilità di costruire i mezzi più potenti e cattivi, davvero vari e fantasiosi ma (tranne uno) esclusivamente di terra. I mutanti avranno in genere animali deformi e giganti, i sopravvissuti meraviglie della tecnica. Si procederà quindi allo "scanno" in ambienti post nucleari, urbani o desertici veramente di squisita fattura. Tralicci della luce che sbarrano la strada e bunker (presenti nel Multiplayer e simili alle casse di Red Alert) sono solo alcune delle peculiarità che caratterizzano l'ambiente. Davvero un peccato che l'interazione sia praticamente nulla e che molti scenari della campagna siano di dimensioni esigue, cosa in parte compensata dalla posizione sempre logistica della propria base e dai ripari offerti dai rilievi montuosi e palazzi in rovina. Parlando della gestione truppe, la formazione fino ad un certo numero di soldati viene man-

Base alleata, base fortunata.

Quel ponte sul fiume Kwai.

Questo mentecatto si perde col camion, a voi ritrovarlo.

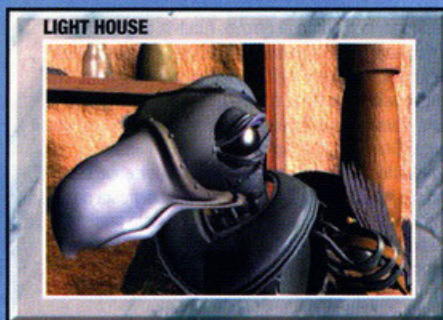
Un volo radente sull' istallazione Mutante.

MINISTRY OF GAME

E tre! È la terza volta che mi esplode la cassetta delle lettere nel giro di un mese. Certo la cosa mi fa piacere, ma mi fa anche riflettere. Sì, insomma, se c'è tutta questa gente che non dorme la notte perchè non trova la soluzione di "quel maledetto enigma" e nessuno si sforza di trovare un rimedio definitivo a questo fenomeno di massa, vuol dire che qualcuno ci guadagna. Ci guadagnano le Poste Italiane, l'industria della camomilla (e quella dei sonniferi e psicofarmaci per i casi più disperati) ci guadagnano le... ma certo! Ora mi tutto chiaro; so chi ha ucciso JFK.

A cura di Riccardo "ALCab" Landi

LIGHTHOUSE

Ciao Ministri of game,
mi chiamo Fabio e ti scrivo per chiederti di aiutarmi a risolvere gli enigmi più intriganti di Lighthouse, ovvero:
1- Lo stramaledetto cubo nello studio, proprio all'inizio del gioco: sono riuscito ad aprire fino a tre dei suoi segreti, ma non riesco a procedere oltre.
2- E' necessario risolvere tutti gli enigmi dello studio (cassaforte e cubo) per poter passare all'altro mondo? Se sì che cavolo si fa ad aprire la cassaforte?
3- Come riesco ad eliminare il mostro nella fortezza per poter accedere all'altra torre?

Infine ti chiedo se esistono dei cheat codes per quanto riguarda Syndicate Wars. [...]
Un grande saluto a tutta la redazione, siete fantastici!

Fabio Bergonzoni, S.G. Persiceto (BO)

Ciao Fabio, vedo che i problemi nei quali ci si incaglia giocando Lighthouse sono sempre gli stessi e rispondendo a te spero di aiutare molti altri giocatori. Ecco soluzioni:
1- Se la matematica non è un'opinione, l'ultimo lato del cubo che sei riuscito ad aprire dovrebbe essere quello del puzzle dell'uccello. Questo è il lato più facile, non è altro che una variante del caro e vecchio gioco del 15. Se non hai voglia di risolverlo allontanati e riavvicinati al cubo per un po' di volte finchè il computer non ti chiederà se vuoi che te lo risolva lui al posto tuo. Una volta risolto il puzzle segnati i sinboli incisi sulla linguetta che esce alla base de cubo. Clicca sulla linguetta e gira il cubo; clicca su una delle chiavette laterali quindi premi uno dei bottoni dei lati e un altro scomparto ti verra rivelato. Premi tutte le tessere blu quindi clicca sul pesce inferiore e premi il bottone sottostante. Ora premi tutte le tessere grigie quindi clicca sul pesce superiore ed inserisci la chiave che hai raccolto prima nella fessura. Facendo questo comparirà un pannello con un grosso disco grigio, ma il resto del cubo potrai aprirlo solo più avanti nel gioco.
2- Sì, per aprire la cassaforte devi usare la combinazione scritta alla fine della lettera che trovi nella cassetta della posta all'ingesso del faro. Fai attenzione però prima di andare sui tre numeri devi sempre passare dallo zero (ad esempio per andare sul 5 devi prima fare un giro completo in senso orario e quindi fermarti sul 5). Questa è una cosa che ha messo in difficoltà anche Stefano Miglioli di Vizzola Ticino (VA) che mi chiede anche come aprire la porta del laboratorio; semplice, la combinazione è dentro la cassaforte dello studio.
3- Vai in cima all'unica torre a cui puoi accedere e appendi il pesce al gancio, torna nella sala degli attrezzi da falegname e guarda fuori dalla finestra. Allontanati dalla finestra e guardaci attraverso un'altra volta quindi sposta lo sguardo verso l'alto. Ripeti questa operazione finchè non vedi il mostro camminare verso destra. A questo punto corri nel passaggio buio dove dovrai costruirti il ponte con i pezzi di legno raccolti e tagliati nella stanza de falegname; attraversa tutte le stanze che incontri fino ad arrivare in cima ad un'altra torre dalla quale si vede il mostro che tenta di raggiungere il pesce da te appeso. Guarda caso sotto il tuo naso c'è un cannone che punta proprio in quella direzione...
Ufff, mi hai davvero strizzato...per quanto riguarda i cheat di Syndacate Wars non devi far altro che sfogliare PC Game Parade di Febbraio.

BROKEN SWORD

Caro Ministry of Game,
ho comprato da poco Broken Sword, la più bella avventura grafica che abbia mai visto, ma ho incontrato subito dei problemi. Sono riuscito con discreta facilità ad arrivare in Irlanda a Lochmarne ed è qui che sono cominciati i guai. Dopo aver riparato il lavabicchieri ed aver recuperato la gemma, non riesco a proseguire. Non riesco a capire cosa devo fare per riparare le pompe della birra, ma soprattutto non riesco ad entrare negli scavi del castello perché una maledetta capra me lo impedisce. [...] Ti prego aiutami perchè sono ancora all'inizio del gioco e non vorrei rimanere bloccato così presto, ciao e grazie!

Marco Rinaldi, Francavilla Fontana (BR)

Un'altra avventura? Ma Matteo Pavesi allora per cosa l'hanno inventato? Scherzi a parte, devo dire che per quel che riguarda Broken Sword hai perfettamente ragione, è davvero un gran bel gioco.
Riparare le pompe della birra? Per quanto ne so io una volta recuperata la gemma non devi far altro che recarti al castello. A proposito di castello, mi sembra che tu abbia problemi con le capre; tranquillo. Non devi far altro che aspettare che la capra ti carichi e all'ultimo momento clicca sul vomere dell'aratro che si trova a sinistra; il gioco è fatto!

A chi scrivere?

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93
20157 Milano

TOMB RAIDER

Caro Ministry of Game,
intanto voglio farti i complimenti per la tua superlativa rubrica che, personalmente mi ha aiutato molto nel risolvere alcuni dei miei più terribili "blocchi" nei videogame più difficili! Mi chiamo Nicolò Cavestro, ho 14 anni e sono un vero e proprio videogamer accanito! Purtroppo, molto spesso, mi fermo davanti ad enigmi, secondo me, davvero indecifrabili e perciò ho deciso di scriverti per avere la soluzione ad un enigma di un'avventura tra le più osannate: Tomb Raider.
Nel livello "The Lost Valley" sono riuscito a trovare due machine cog...E LA TERZA!!!??? Misteri della fede! Comunque se ti potesse avere la risposta a questo quesito, ve ne sarei molto grato. Inoltre voglio soccorrere Duccheschi Nelson, che è stato in questa rubrica nel mese di Dicembre, sottolineando che nemmeno a me funziona, in Duke Nukem 3D, il cheat code ""NSCOTTYxx""
Ti ringrazio già da ora. Sempre per i videogame.

Nicolò Cavestro, Este (PD)

Ancora? Un altro videogiocatore che mi chiede come passare un determinato punto in Tomb Raider. Sai quanta gente mi ferma per strada per pormi una domanda simile alla tua? Smettetela di ammirare le curve di Lara e cominciate a comportarvi da videogiocatori seri!!! Vabbè, ora che mi sono sfogato possiamo passare al tuo problema.
Una volta entrato nella valle (per valle intendo il luogo dove si incontra il T-Rex) prosegui fino a vedere difronte a te un tempio diroccato; sul versante destro della valle ci sono due cascate. Tuffati nella pozza alla base di quella di destra e nuota fino a riemergere in una stanza con tanto di Raptor; una delle pareti può essere scalata: in cima troverai uno degli ingranaggi. Il secondo, invece lo trovi dentro al tempio a cui ho accennato prima (per l'esattezza dentro la pozza d'acqua). L'ultimo dei tre ingranaggi si trova al di là del ponte rotto. Per arrivarci devi entrare nel cunicolo che si trova sul versante sinistro (sempre guardando il tempio) della valle e una volta sul ponte dovrai spiccare un balzo con tanto di rincorsa.
Già che ci sono rispondo pure ad Armando Valente di Cassino (FR) che mi chiede, fra le altre cose, se esistono cheat per questo capolavoro della Core. La risposta è affermativa: durante il gioco, camminando, fai un passo in avanti, uno indietro, gira tre volte a destra e spicca un salto in avanti; come per magia ti troverai al livello successivo!
Ah quasi mi dimenticavo di Duke Nukem 3D... strano! Non è che stai giocando con la versione Shareware?

TOMB RAIDER

FIFA

LANDS OF LORE

Caro Ministry of Game,
sono Matteo ed ho 14 mesi, ti scrivo per chiederti se puoi risolvermi un problema: non ne posso più di vedere mamma e papà disperarsi davanti al monitor ululando alla luna (giocano di sera quando credono che io dorma) perchè non sanno più cosa fare per andare avanti nel mitico "Lands of Lore: The Throne of Chaos". Sono fermi nella Urbish Mining Co. Che hanno esplorato per intero (così dicono...); hanno anche rimesso in moto la macchina che era bloccata nella miniera, ma non sanno più che fare per rimuovere il cancello rosso messo dalla strega nella Upper Opinwood.
Ti prego, aiutali anche perchè non vedo l'ora di vederli alle prese con l'ancor più mitico "Lands of Lore II"!!!
Ciao...

Matteo, Torino

Be', decisamente non me l'aspettavo che i videogiocatori della nuova generazione fossero così precoci ed intraprendenti. È molto carino da parte tua prenderti cura dei tuoi genitori, ma sei sicuro che abbiano esplorato davvero tutta la Urbish Mining Co.? Mi sembra strano che non abbiano incontrato Paulson...comunque digli di tornare al livello 4 delle miniere e di parlare con Paulson dal quale dovranno farsi dare la Mine Key 4 e, fondamentale, il Vaelan's Cube. Dovranno usare la chiave appena ricevuta per accedere alla stanza dei teletrasporti dove dovranno utilizzare quello più a nord dei tre. Taadaaa! Eccoci di nuovo in superficie. Ora il tuo caro paparino e la tua dolce mammina potranno salire le scale ed arrivare all'Upper Opinwood, ed utilizzare TRE volte il Vaelan's Cube sulla barriera creata da Scotia per eliminarla. Sogni d'oro.

FIFA 97

Ciao Ministry of Game,
sono un lettore di PC Game Parade e vorrei sapere se esiste qualche trucco per Fifa 97 per rendere il gioco più entusiasmante. Attenderò tue notizie coi prossimi numeri di PC Game Parade sperando che esista qualche trucco.
Distinti saluti e auguri di buon anno (la lettera è del 2 Gennaio NdALCab)

Adriano Vezzoli, Rovato (BS).

Wow, vuoi i cheat di Fifa 97? Non ti sembra che sia uscito da troppo poco perchè io possa averli già scoperti? (oltre tutto è un periodo pieno di impegni mondani; feste di baroni, colpleanni di contesse...). Mi dispiace, ma dovrai accontentarti di quelli di Fifa 96... ah, ah, ah!!! Ci sei cascato!!! ...Ehm... Scusate, ma tutte queste feste, i cocktail...
Ce li ho, ce li ho e sono anche piuttosto divertenti.
Entra nel BIOS del tuo computer e setta la data sul 29 Febbraio 1997; lancia il gioco e seleziona la nazionale di Singapore. Durante la partita digita:
CANTONA ti da la possibilità di tirare un calcio volante ad uno spettatore
KAYU l'arbitro girerà per il campo in mutande
LTH obbliga gli avversari a fare autogol

LANDS OF LORE 2

ZORK NEMESIS

Caro Riccardo,
AIUTAMI!!! Non so più cosa fare... è da un bel po' di tempo che sto cercando di risolvere senza successo alcune fasi del gioco Zork Nemesis. Ci sono cinque mondi: il primo (Tempio di Agrippa) l'ho superato così come il livello dell'Istituto delle montagne ghiacciate.
Mi sono bloccata in 3 punti corrispondenti agli altri tre mondi:
1- Conservatorio: dopo aver disposto gli strumenti sulle sedie e aver trovato così le cinque note, ho ascoltato i dischi trovati nella stanza di Sophia e sono entrata nel palcoscenico, ma non riesco a suonare la "Fanfara Zorkiana". Qual'è la successione degli strumenti?
2- Monastero: Ho provato di tutto ma non riesco a suonare il 7° tono nell'organo. Qual'è la giusta successione dei simboli?
3- Castello nel deserto: dove devo portare il Thaddium? (la bomba trovata nella stanza delle armi)
Forse ti ho chiesto troppe cose; se non avessi abbastanza tempo ti prego di rispondere ad almeno uno di questi enigmi. È un gioco graficamente molto bello e mi dispiacerebbe molto non riuscire ad andare oltre. I miei complimenti alla rivista, un bacione.

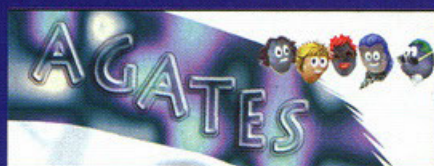
Alessandra Marchioni, Casalecchio di Reno (BO)

Non ti preoccupare Alessandra, mi hai colto in un momento di relax dopo un lungo giro in barca a vela sul mio lago privato, perciò ho tutto il tempo per rispondere alle tue domande.
1- L'ordine degli strumenti è il seguente: Popperkerg, Nambino, Popperkerg, Wertmizer e Violino.
2- L'ordine dei simboli, invece, è questo qua sotto (se non è qui sotto sarà da qualche parte nella pagina sperando che non venga perso durante l'impaginazione). (nota per il BDM e il Lele: si tratta dell'immagine CODICE.TIF)
3- Devi metterlo nella bottiglia, quindi chiudi e raccogli la bottiglia. Entra nel tank, apri il coperchio del bidone viola, mettici dentro la bottiglia e richiudi il coperchio.
Visto? Non è stato nemmeno tanto difficile, buon proseguimento!

ZORK NEMESIS

EPILOGO

Ehi, fermi! Aspettate a girare pagina, non vi ho ancora detto chi ha ucciso JFK... come? Non c'è più spazio? Ah, vabbè, sarà per la prossima volta...

MINISTRY OF GAME

Tre sassi hanno deciso di mettere su un gruppo musicale, gli Agates; indovinate che genere di musica suonano? Bravi, il rock!

a cura di
Riccardo "ALCab" Landi

Una scena dell'infanzia del batterista.

Potrà sembrare una battuta alquanto stupida (infatti lo è), ma vi assicuro che niente è più vicino alla realtà. Infatti questo educativo della Giunti Multimedia è imperniato sulle gesta di tre pietre (chitarrista, batterista e cantante) che fin da piccole hanno sempre avuto la passione per la musica (come raccontato nella breve presentazione dei personaggi). A dirla tutta pure il produttore, nonchè manager, del gruppo è un sasso e proprio quest'ultimo si sta dando da fare per organizzare un'audizione per trovare il quarto componente del gruppo. Voi naturalmente, letta l'inserzione su Secondamano, vi siete catapultati sotto le finestre degli studios sperando di essere i prescelti: qui comincia il gioco.
"Come?" Vi chiederete voi. "Prima hai detto che si trattava di un educativo poi di un gioco, non ti sarai mica sbagliato?" No, perché Agates è sì un educativo multimediale per introdurre i bambini alla musica, ma è anche vero che il tutto è strutturato sottoforma di avventura grafica. Per progredire nella storia fino a diventare un membro del gruppo dovrete risolvere una moltitudine di puzzle ed enigmi musicali. Per farvi un esempio, l'avventura, come già detto, comincia davanti alla porta degli studi di registrazione, ma, primo intoppo, la porta è chiusa: come aprirla? Accanto c'è un pannello nel quale inserire un codice, basta cliccarci sopra e comparirà la schermata del primo puzzle che consiste nel abbinare dei suoni ai vari strumenti che li hanno prodotti. Risolto il puzzle si potrà entrare. Entrerete in stanze dove si dovrà sparare alle note stonate oppure dovrete ricomporre semplici brani musicali o trovare la nota sbagliata in una melodia. Comunque non crediate che si corra il rischio di rimanere bloccati irrimediabilmente su un enigma apparentemente irrisolvibile come potrebbe accadere in Phantasmagoria. Agates è stato studiato per bambini tra i sei e gli otto anni e i rompicapo (che forse sarebbe meglio chiamare "esercizi") più che essere delle sfide intellettive, servono a sviluppare una certa familiarità col linguaggio musicale. L'approccio con questo linguaggio è molto graduale, infatti se non ci si sente in grado di partire subito col gioco, si può sempre fare della pratica con i vari strumenti e le sette note, oppure potete fare conoscenza con i tre componenti del gruppo i quali vi racconteranno la loro storia, il loro ruolo nel gruppo, gli hobby preferiti, ecc.
Personalmente non so se un bambino possa preferire un prodotto multimediale ad un giocattolo musicale in carne ed ossa (ooops, volevo dire in plastica e viti) e inoltre gli Agates, i protagonisti del gioco non sono così accattivanti e carismatici da trascinare il pubblico. In fondo sono dei semplici sassi con occhi e bocca, senza una determinata personalità o altro; insomma non sono quei personaggi a cui un bambino (ma anche noi un po' cresciutelli) si può affezionare. Durante il gioco si parlerà poco con loro, si avrà a che fare soprattutto con il loro manager che di certo non trasuda simpatia (in fondo è un sasso!). Sia la grafica che il sonoro, poi, sono sotto la media e creano una sensazione di "posticcio", di approssimato. Comunque questi sono aspetti superficiali (secondo me in ogni caso fondamentali, soprattutto in un prodotto per bambini), per quanto riguarda l'aspetto interattivo, invece, non ci si può lamentare. Gli esercizi sono stati preparati da maestri di musica quindi si presuppone che il percorso didattico del programma sia valido (non essendo educatore non posso affermarlo con certezza) e i puzzle sono vari e divertenti. Se vostro figlio o il vostro fratellino vi ha già spaccato la chitarra e usa la batteria di pentole come se fosse una batteria e basta, allora Agates potrebbe fare al caso vostro.

Questo è uno dei tanti puzzle che incontrerete durante il gioco.

Finalmente siamo riusciti ad entrare negli studi, adesso bisogna procurarsi un pass per il concerto.

Agates

Può essere un buon strumento per avicinare i bambini alla musica.

Non necessita installazione su HD

Scarsa qualità grafica

Poche opzioni

Giunti Multimedia

Wingman Warrior

Avete mai sentito la necessità di un joystick analogico per giocare a Doom o a Duke Nukem 3D? Io no, ma vi massicuro che dopo aver provato questo "bestione" della Logitech difficilmente potrò farne a meno.

a cura di Alberto Falchi

Non so perché, ma da quando ho acquistato il PC non ho mai sentito la necessità di usare un joystick, mi sono trovato benissimo sin da subito utilizzando i tasti... gli unici giochi per i quali ritenevo indispensabile l'uso di un simile dispositivo di puntamento erano i simulatori di volo, dato che in effetti, vista la notevole precisione richiesta per compiere particolari manovre come l'atterraggio o il rifornimento in volo, usare la tastiera risultava maledettamente difficile (oltre che poco realistico). Inoltre i giochi alla Doom erano così comodi da comandare attraverso la tastiera...

Beh, questo è il joystick che mi ha fatto cambiare idea, e se continuate a leggere capirete il motivo di questo mio repentino mutamento di posizione.

La prima cosa che mi ha colpito è stata la presenza di un paddle sulla parte sinistra della base. Per chi non lo sapesse il paddle altro non è che una rotellina che era di moda molti anni fa, quando noi redattori eravamo giovani, che veniva utilizzata al posto della classica levetta su alcuni coin-op, e più precisamente su cabinati di Arkanoid e dei suoi cloni. Sì, è vero, adesso nessuno gioca più a questi reperti archeologici, però i progettisti della Logitech hanno avuto la genialità di trovare degli altri pratici utilizzi per questa rotella. In particolare hanno pensato alla necessità di compiere delle virate a 360° in Doom e nei suoi cloni. Credo infatti che tutti avrete sentito il bisogno di un comando per cambiare immediatamente posizione una volta sentito l'alito pesante di un mostro alle vostre spalle. Beh, adesso finalmente potrete smettere di bestemmiare brutalmente mentre ricevete settecento colpi nel tempo che impiegate a girarvi per stendere il nemico venuto fuori da una porta apertasi giusto dietro la vostra gobba: con un semplice movimento della mano sinistra potete ruotare il vostro punto di vista di 360°.

Ma le novità non sono finite qui. Avrete infatti notato come gli ultimi joystick usciti siano tutti dotati di una specie di "pirolo" sull'impugnatura. Di solito è utilizzato per cambiare le visuali mentre si gioca a un simulatore di volo. Nel Wingman Warrior invece serve anche per muovere lo sguardo in Rise of The Triad e in Duke Nukem 3D. Finalmente non dovremo più impazzire a causa della sindrome da piovra causata da quei giochi dove bisogna muoversi, sparare, saltare e ruotare lo sguardo nello stesso momento.

Nonostante il WW dia il meglio di se in quei giochi in cui è direttamente supportato, è ottimo anche se usato come normalissimo joystick analogico a quattro tasti, quindi senza usare il paddle e la levetta sull'impugnatura. E vi assicuro che prima di arrivare a dare questo giudizio l'ho provato con un'infinità di giochi, primo fra tutti GP2, e devo ammettere che mi sono davvero gasato: la meccanica interna è costituita da sensori ottici, e quindi i movimenti risultano davvero molto precisi... riuscirete a pennellare perfettamente ogni curva e ad accelerare senza mai far pattinare le ruote. Avrei potuto terminare qui la prova, ma ho voluto provarlo anche su altri giochi, e così ho caricato uno alla volta tutti gli emulatori installati sul mio hard disk: C64, Amiga, SNES, Megadrive Gameboye molti altri... beh, che dire, anche con giochi dedicati a sistemi completamente diversi, soprattutto con quelli fatti apposta per essere utilizzati con un joypad, mi sono trovato davvero bene. Insomma, se cercate un joystick da utilizzare un po' con tutti i giochi, penso che attualmente sia la scelta migliore. Se invece l'unica cosa per cui lo usereste sono i simulatori di volo, beh, allora il Thrustmaster rimane sempre la scelta il top.

Per finire parliamo poi della dotazione software: Mechwarrior 2, Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Rise of the Triad, Hexen, Heretic e infine Tempest 2000. Ellallà, che roba!!! Già, peccato che tutti questi giochi, nessuno escluso, siano in versione shareware, e quindi molto probabilmente li avrete già.

Wingman Warrior

GARANTITO PG

Paddle molto comodo

Doppio connettore per collegarlo sia alla porta joystick che alla seriale.

Precisissimo

Molto ingombrante

I titoli in Bundle sono tutti in versione shareware

Logitech

Primax Firestorm

E' un joystick e allora!?!

a cura di
Marco "By8" Baiotto

Per coloro i quali non considerano di vitale importanza un joystick superaccessoriato con tostapane incorporato, aria condizionata e manopola in radica (le ultime due disponibili solo su richiesta...), la Primax ha commercializzato recentemente un prodotto di prezzo medio-basso, dalle discrete caratteristiche tecniche e dalle prestazioni soddisfacenti, adatto a tutte le tipologie di videogiocatori, con un occhio di riguardo verso gli appassionati di simulatori di volo.
Ma vediamolo più nel dettaglio, questo Ultrastriker.
Innanzitutto si tratta di un joystick analogico vecchio stile, quindi dagli ampi movimenti necessari per compiere uno spostamento e per questo forse non troppo adatto ad un genere di giochi arcade, che comunque supporta.
Il suo basamento è molto ampio e stabile e fornisce un ottimo appoggio anche grazie ai piedini in gomma antiscivolo sui quali poggia.
La manopola è sagomata a cloche ed è dotata di 4 pulsanti che sembrano non essere montati su microswitch, più altri due digitali sul lato sinistro della manopola atti ad un perfetto controllo dell'accelleratore nei giochi di guida ed infine, sul lato superiore è localizzato un dispositivo denominato "View finder", in grado di permettervi, tramite una minuscola cloche, il controllo delle differenti visuali laterali del cockpit nelle simulazioni di volo.Infine sono disponibili 4 settaggi predefiniti (standard ThrustMaster-FCS, CH Flightstick Pro, e due generici), tramite apposito pulsante posto ai piedi del basamento.
Per tirare le somme, passate al box consuntivo, please.
Ma prima, un'ultima cosa: maggiori informazioni potranno essere reperite presso i normali punti vendita Primax o rivolgendosi direttamente al numero 06/ 50.12.073.

Primax Firestorm

Ottima stabilità

Buona manovrabilità, specie nei simulatori di volo

Dispositivo "View Finder" molto comodo e buona ergonomia d'insieme

i pulsanti non paiono essere molto robusti

non particolarmente adatto ai giochi arcade

Primax

La musica, la musica, la musica. Anche le chitarre producono suoni: e allora a noi interessano molto...

Guitar Hits Volume 2

a cura di Stefano Gradi

Quelli di voi che seguono abitualmente la mia rubrica musicale, sanno che io sono un amante della musica da discoteca, tutto ciò che riguarda bassi e suoni elettronici mi cattura all'istante.
Comunque non disdegno anche gli altri generi musicali, a cominciare dal rock. Come tutti saprete, lo strumento fondamentale è la chitarra, quindi, per poter suonare qualche canzone famosa, dovete saperla suonare.
La Ubisoft viene in aiuto di coloro i quali vogliono imparare le nozioni fondamentali della musica con Guitar Hits volume 2, seconda edizione del corso di chitarra interattivo uscito qualche tempo fa.
Bisogna però dire che il prodotto è indirizzato a coloro i quali abbiano già fatto un po' di pratica, chi deve ancora prendere in mano la chitarra per la prima volta potrebbe sentirsi un po' spaesato.
Il metodo di insegnamento di Guitar Hits è originale e interessante: ci sono sette brani dei Beatles e tutte le lezioni si basano su questi per insegnare ad accordare lo strumento, a leggere spartiti, a eseguire accordi e così via.
I sette titoli presenti, che ricordo essere stati composti da John Lennon e Paul McCartney sono "Yesterday", "Michelle", "Across the Universe", "Norwegian Wood", "You've got to hide my love away", "Blackbird" e "Let it be".
La schermata principale vi permette di scegliere uno qualsiasi dei sette brani sui quali lavorare, per ognuno, poi, vi si presenta un menù composto da quattro voci: Musica, Lezioni, Accordi e Parole.
Scegliendo Musica, si può ascoltare la canzone, leggere lo spartito originale, vedere la posizione delle dita e l'esecuzione degli accordi. Lezioni permette di studiare in dettaglio le tecniche di esecuzione (il numero delle lezioni proposte è superiore a 70 e gli esercizi sono oltre 175); Accordi visualizza gli accordi del brano e visualizza la posizione delle dita necessaria per eseguirli.
L'ultima voce, Parole, visualizza le parole in corrispondenza degli accordi, per facilitare la comprensione del brano.
La parte più interessante, è però costituita dal Registratore che permette di digitalizzare il proprio operato (sempreché possediate una chitarra interfacciabile con il computer) e di riascoltarlo per avere un'idea della propria bravura.
Ogni canzone è stata divisa in varie parti come l'introduzione, la prima strofa, il ritornello, il coro, in modo da poter imparare a eseguirne una piccola parte. Questo rende possibile anche apprendere particolari tecniche d'esecuzione quali il "finger-strumming" in Yesterday e il "flat-picking" in "You've got to hide my love away".
In definitiva, mi sembra un prodotto più che valido, tutti gli aspiranti musicisti hanno a loro disposizione un vero titolo multimediale che li aiuterà a capire i segreti del mondo della musica; comunque, anche chi non si è mai avvicinato a questo universo di suoni, dovrebbe dargli un'occhiata: potrebbe essere la volta buona per imparare a suonare uno strumento, peccato per il limitato numero di canzoni.

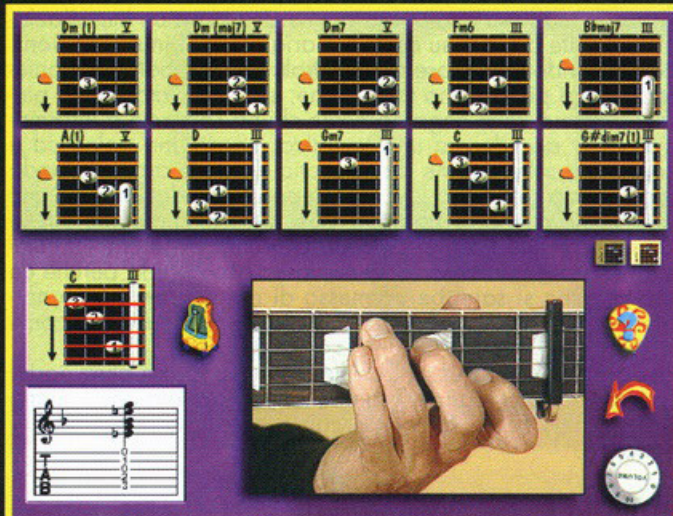
Dopo aver selezionato una canzone, arrivate a questo menu che vi permette di scegliere ciò che più vi interessa.

Guitar Hits Volume 2

Facilità d'uso

Grafica carina

Limitato numero di canzoni disponibili

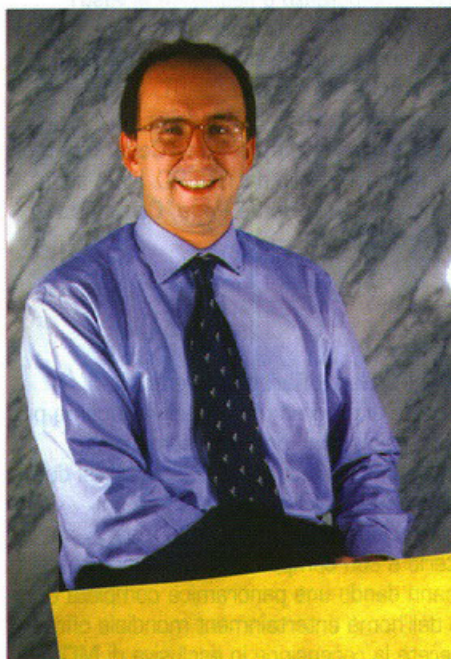
Leader Distribuzione

Le istruzioni per eseguire gli accordi, come vedete ci sono i disegni di tutti quelli della canzone prescelta e, in basso osservate la posizione delle dita sulla chitarra.

Spartito, parole, accordi, di tutto di più!. Se avete una chitarra, siete a posto.

Sono drogato: gioco 8 ore al giorno!

Recentemente mi è capitato di andare al cinema incuriosito da Nirvana. Salvatores è un personaggio che mi è sempre piaciuto, Lambert è espressivo come un portacenere, ma in compenso Abatantuono è veramente un mito.
No, non voglio cominciare una rubrica mensile cinematografica, ma farvi concentrare un attimo sulle tematiche che sono affrontate in questa pellicola la quale, se vista sotto la giusta ottica rappresenta un'altra conferma di come il mondo dei videogiochi ormai non sia una nicchia di mercato, ma rappresenti un vero e proprio nuovo metodo di svago inteso su una scala concretamente larga.
Il cinema è sempre stato sensibile alle tematiche attuali e cercare di entrare nella testa di un personaggio di un videogioco che prende coscienza da sé richiama nella mia memoria il grande Asimov e le sue tre inviolabili leggi della robotica.
Il problema dell'esistenza è sicuramente uno dei temi più studiati dall'uomo, animale dotato di un dono chiamato razionalità. Nascere, vivere e poi morire. Tre parole che riassumono tutto, inframmezzate da un quarto vocabolo: scegliere.
Tutti noi ci troviamo periodicamente di fronte a delle scelte, ma il nostro problema, a differenza di quello del personaggio di un videogioco, è che non possiamo tornare indietro: salvare e poi ricaricare!
Sarebbe bello, o forse no? Chiunque nella propria vita ha commesso errori, ma questi servono ad evitarne altri. Ma siamo sicuri poi di esistere? Il bello di Nirvana è che ognuno può trarre la sua interpretazione personale del film, una sorta di scatola cinese di vite e videogiochi che coinvolgono business su business (e di conseguenza soldi).
Personalmente se potessi "salvare" la mia vita quando mi trovo di fronte a una scelta non so fino a che punto sarei contento. Avere delle "vite" a disposizione per entrare in un circolo vizioso, un ciclico ripetersi di eventi senza alcun'acquisizione di esperienza... Questo è percepito da Abatantuono, che cerca di scappare da dove si trova credendo, nella sua ignoranza di "sprite" molto evoluto che nel mondo "vero" tutto sia più facile, perché imprevedibile. Poi il film finisce in maniera piuttosto criptica, palesemente ovvia per certi versi, meno per altri.
E il colpo di genio continua con il CD-ROM il quale, sebbene possieda dei difetti strutturali riesce a coinvolgere perché ora dentro Nirvana ci siamo noi, ora dobbiamo capire, risolvere, volare come Lambert. L'idea di abbinare a un film un proseguo multimediale (e non una mera conversione) è decisamente affascinante e innovativa.
Un esperimento che dovrebbe farci riflettere sull'evoluzione del nostro mondo: secondo il mio modesto parere da guastatore tutti i videogiocatori dovrebbero andare a vedere questo film: serve a capire come la gente comune ci vede (a volte in chiave estremista) e come potrebbe svilupparsi un concetto esistenziale sulla filosofia del videogiocare, quali stimoli sono connessi al voler evadere dalla realtà per diventare un eroe.
Un'analisi accurata vuol dire non fermarsi ad affermare che "i sassi dal cavalcavia sono la conseguenza di personalità insicure che usano il computer": sono stufo di essere additato come "videogiocatore". Sembrava ci fosse un'inversione di tendenza e adesso saltano fuori ancora polemiche quando, a voler ben vedere, nei paesi esteri discriminazioni non ce ne sono, non a questi livelli perlomeno (esiste addirittura una ricerca universitaria realizzata in Inghilterra che parla in maniera positiva del "nostro mondo", questo lo metto tra virgolette per non passare come alienato nel caso questa pagina venga letta in chiave sbagliata, cosa che sicuramente succederà).
Michele, il direttore responsabile di PC Game Parade mi ha chiesto oggi a pranzo se secondo me "i giovani distinguano la realtà virtuale da quella comune": una domanda chiaramente provocatoria, ma che a livello di concetto si risponde da sola. Evadere non vuole dire estraniarsi, ma cercare di realizzare in qualche modo i propri sogni identificandosi in maniera analoga a quella di vedere un film d'azione con il personaggio a video. Tutto qui, non mi venite a tirare su castelli d'aria pieni di inutili illazioni. Dovrebbe costituirsi in Italia un organo di tutela del videogiocatore che controlli e controbatta in maniera coerente e costruttiva le esternazioni di personaggi più o meno famosi che, se da un lato hanno pienamente il diritto di dire la loro, dall'altro influenzano a volte negativamente chi ha solo sete d'informazione. E' giusto tutto questo? Ho usato Nirvana per accedere a una tematica, aprire una polemica e vedere se qualcuno ha il coraggio di rispondere non sulle pagine di un quotidiano, ma argomentando le proprie perplessità parlando con chi conosce questo settore, ci lavora, ma non parte dall'assunto che "tutto è giusto". L'abuso di alcool fa male, così come quello di sigarette, così forse anche come quello di videogiochi, ma se oggi mi rapiscono e sono un utente Internet succede un putiferio perché "il computer assassino ci ha messo lo zampino", se invece la stessa cosa fosse successa otto anni fa perché un signor X importunava una donna per telefono nessuno si sarebbe permesso di classificare questo normalissimo oggetto di comunicazione (e Internet, non dimentichiamolo, è defacto un nuovo media) come "strumento del demonio".
Sbaglio? Forse, ma qualcuno me lo deve dimostrare qui, su queste pagine, o anche da un'altra parte. Non vi do la mia e-mail personale, ma quella della rivista (pcgame@contatto.it), ho parlato con Stefano e lui è ben disposto ad accettare opinioni da discutere su PC Game Parade o su qualsiasi altra rivista di altro settore, televisione, radio o piazza pubblica.
Chi ha il coraggio si faccia avanti...

TOP MEDIA MAGAZINE

Il giornale "nel giornale" per i veri appassionati di Informatica

Salve a tutti!

Occupo questo spazio sottratto con fatica alla Redazione per comunicare direttamente con voi Lettori con l'obiettivo di creare un filo diretto che vi informi mensilmente sulle iniziative che la nostra piccola Casa editrice promuove.

Può forse sembrare un'iniziativa insolita - o per alcuni una trovata pubblicitaria - ma vi garantisco che non è così. Per noi realizzare un giornale "nel giornale" ha principalmente l'obiettivo di informarvi sulle riviste che vi aspettano in edicola e di segnalarvene i contenuti in modo da consentirvi di valutare e di scegliere quelle di vostro interesse per darvi l'opportunità di lavorare, studiare o divertirvi.

Ma in realtà esiste anche un'altra ragione. Quella di "raccontarci" a voi per spiegarvi che accanto a **PC Windows** e a **PC Game Parade** - le nostre testate "storiche" - ne esistono altre che, insieme con un cospicuo numero di iniziative speciali, rappresentano un piccolo ma qualificato "polo" informativo.

L'ultima nata tra le nostre testate è **Net.ropolis**, la prima guida quindicinale al mondo di Internet il cui obiettivo è esaudire il desiderio degli utenti della grande Rete di "viaggiare informati" tramite le segnalazioni dei siti più interessanti.

Ma se la selezione dei siti è di fondamentale importanza per l'utilizzo di Internet, la selezione del software disponibile nei circuiti dello shareware è altrettanto importante per chiunque utilizzi un PC. Ecco perché in edicola trovate anche **PC Windows Magazine**, fra le più complete collezioni di shareware dedicate esclusivamente a Windows 95; lo **Speciale di PC Game Parade** con i demo dei giochi più gettonati del momento assieme a strumenti per aggiungere livelli e nuovi personaggi ai videogame più diffusi; **Top Gest 97** il software gestionale ideale per i professionisti e le piccole aziende; **Astrowin**, il programma professionale di astrologia e molto altro ancora.

Nelle pagine che seguono troverete un completo elenco dei prodotti attualmente in edicola. Sicuramente c'è quello che fa per voi.

Buona lettura!

Michele Maggi

PC Windows

La prima rivista dedicata a Windows e alle interfacce grafiche

PC Windows è il punto di riferimento per gli utenti più evoluti che richiedono il massimo alla propria macchina e agli applicativi che usano abitualmente. È composta da svariate sezioni che spaziano dalla programmazione alle prove su strada dei pacchetti più recenti e dei prodotti hardware più avanzati.
In questo numero troverete un completo speciale di quaranta pagine sulle **PC Card**, le piccole schede dalle dimensioni di una carta di credito che aggiungono potenza e flessibilità ai vostri notebook. E, oltre allo speciale, un inserto dedicato alle **reti locali**.
Con questo numero PC Windows inaugura la nuova rubrica **Osservatorio Prezzi**, che vi terrà costantemente informati sull'evoluzione del mercato dell'IT.
Sul CD-Rom allegato oltre 130 programmi per Windows 3.1, Windows 95, Windows NT e OS/2 tra cui **Borland C++ Builder** e **Asymetrix SuperCede**, due tool dedicati ai programmatori che intendono ottenere il meglio dal loro PC. Una "suite" di prodotti **Claris** completa la raccolta includendo **Claris Home Page**, **Claris Draw 1.0**, **Claris Impact 2.0** e **Claris FileMaker Pro 3.0**.

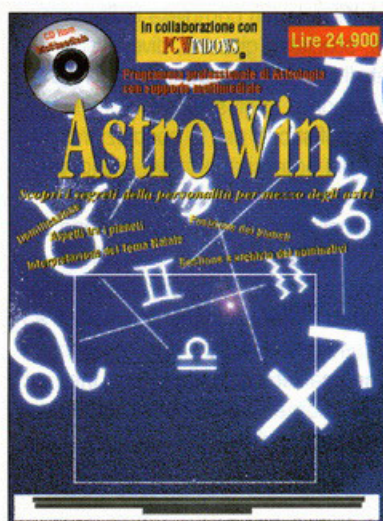
PC Game Parade

La più completa guida al mondo dei videogiochi

In ogni numero di **PC Game Parade** troverete le fantastiche interviste ai programmatori dei videogame più caldi del momento, recensioni, prove e - sempre più numerose - le anteprime esclusive sui titoli più attesi dai videogiocatori di tutta Italia. PC Game Parade è un appuntamento irrinunciabile che, mese dopo mese, conduce, con criterio e con competenza, alla scoperta dei giochi più interessanti dando una panoramica completa di ciò che il mercato dell'home entertainment mondiale offre.
Nel numero in edicola in questi giorni troverete la recensione in esclusiva di **MDK**, vero e proprio gioco evento assieme ad un fantastico **reportage da Londra**.
E per gli appassionati di corsa una completissima recensione di **POD**, il primo prodotto a sfruttare la tecnologia MMX; non dimentichiamo poi **Magic The Gathering Battlemage**, per gli amanti del genere fantasy e dei card game. Sul CD-Rom allegato ben **20 demo giocabili** oltre a moduli musicali, mappe aggiuntive e decine di trucchi, soluzioni, patch, driver per **Red Alert, Quake, Duke Nukem 3D** e molto altro ancora!

Net.ropolis

La prima guida tascabile interamente dedicata a Internet

Net.ropolis nasce come risposta alla crescente esigenza di "viaggiare informati" nelle autostrade della grande Rete. Internet è un fenomeno che coinvolge praticamente tutti gli ambiti di attività ed è un potentissimo "canale" di comunicazione che mette chiunque in grado (e con un minimo investimento) di dialogare, informarsi, aggiornarsi su qualsiasi argomento.
In ogni numero di **Net.ropolis** troverete interviste ai più affermati divi del mondo dello spettacolo, inchieste sui fenomeni più *trendy*, approfondimenti e consigli su come utilizzare al meglio le risorse che Internet mette a disposizione oltre ad una ricca selezione di siti (oltre cento per ogni numero) che davvero vale la pena visitare. E nel numero in edicola tutti i migliori indirizzi per i trekkies (cioè i fan di **Star Trek**). Ma non si parla solo si spettacolo (da non perdere comunque le interviste agli **Articolo 31** e a **Marco Masini**): viene affrontato anche lo scotttante argomento della **pedofilia**, con i siti a cui rivolgersi per avere aiuto e consigli. Infine gli indirizzi utili per premunirsi contro il pericolo della **valanghe** e, per gli appassionati, dove trovare le migliori immagini delle **comete e meteoriti** che passano "vicino" alla Terra.

Astrowin

Programma professionale di Astrologia con estensioni multimediali

Astrowin è un programma professionale per l'interpretazione del tema natale. Consente di analizzare i tratti della personalità in funzione della posizione degli astri al momento della nascita - vera e propria carta d'identità della personalità.
Il programma si basa sul moto planetario secondo la tabella delle Effemeridi della NASA e l'interpretazione delle caratteristiche della personalità è affidata ad un motore euristico in grado di individuare i più reconditi aspetti della personalità del soggetto in esame. Può essere utilizzato anche in ambiti professionali in quanto consente l'archiviazione dei nomi e dei dati significativi di ciascun soggetto esaminato. È in grado di calcolare con estrema precisione la Domificazione, la Posizione e aspetti tra i pianeti, e di generare la Carta del cielo natale. Il CD-Rom include sia la versione a 16 bit (Windows 3.1) sia la versione a 32 bit (Windows 95). In quest'ultima sono implementate le estensioni multimediali e vedrete una vera e propria astrologa leggervi il Tema natale!

Speciale PC Game Parade

Una compilation per giocatori professionisti

Questo speciale, dedicato a chi è divorato dalla passione del videogioco, contiene in esclusiva il demo giocabile di **Fifa Soccer 97**, il capolavoro della **Electronic Arts** oltre ad una ricchissima raccolta di nuovi livelli per **Quake** per il quale è presente anche un'utility aggiuntiva, denominata **Quake C**, vero e proprio linguaggio di programmazione che consente con facilità di modificare qualsiasi aspetto del gioco. Ma il CD-Rom contiene nuovi mostri, nuove armi e centinaia di livelli aggiuntivi anche per **Duke Nukem 3D**, il videogame che assieme a Doom ha segnato la svolta nel campo dei videogame tridimensionali. Ma se la violenza non è il vostro forte potrete consolarvi con gli aggiornamenti per **GP2**, che consentono di accedere direttamente al gioco e di modificare le auto, i tracciati di gara e la grafica. Per correre sempre più velocemente verso un mondo di sicuro divertimento!

Top Gest '97

Il software gestionale dedicato ai professionisti e piccole aziende

Top Gest '97 è nato per i professionisti e le piccola aziende che desiderano avere un supporto informatico per la propria gestione ma che non hanno il tempo o le risorse per adottare una completa gestione informatizzata. **Top Gest '97** è di facile e intuitivo utilizzo, adatto anche a chi non ha mai utilizzato una procedura di gestione ma, nel contempo, in grado di fornire una vasta gamma di informazioni utili per il buon funzionamento della propria attività. Gestisce commesse, magazzino, fatturazione e parcellazione, avanzamento lavori, Iva, ritenute d'acconto, ricevute fiscali, scadenzario. **Top Gest '97** offre un ampio spettro di stampe e di report, personalizzabili e supporta anche i moduli prestampati Buffetti.

PC Windows Internet Kit

Oltre 100 programmi indispensabili per "sopravvivere" a Internet!

PC Windows Internet Kit è la più completa collezione software per lavorare, studiare, giocare, divertirsi e navigare con Internet. Il CD-Rom contiene **oltre 100 titoli** suddivisi in 8 categorie: dagli strumenti per la navigazione ai tool più sofisticati per la costruzione di pagine HTML, fino ai più potenti applicativi grafici per creare GIF animate, trasparenti e mappe sensibili. Include anche numerosi strumenti per la gestione e l'amministrazione dei siti Web nonché controlli ActiveX per dare un tocco di magica professionalità alle vostre pagine. Include anche tutti i più recenti **prodotti Microsoft per Internet** tra i quali **Explorer** per navigare e **FrontPage 97** per costruire le vostre pagine Web. Contiene inoltre un fantastico kit per la **navigazione gratuita con Video on Line** per 15 giorni. Gran parte degli applicativi Microsoft, così come i Kit Video on Line sono presenti in versione Windows 3.1, Windows 95 e Macintosh.

Bimestrale, **PC Windows Magazine** raccoglie i migliori titoli per Windows 95.
Organicamente suddivisi in 8 categorie, i **40 programmi** presenti nel CD-Rom permettono di ottenere il meglio dal proprio sistema e di arricchire la propria collezione software a costi estremamente contenuti e con un elevatissimo standard qualitativo. Dai programmi per navigare e utilizzare nel miglior modo possibile le risorse messe a disposizione da **Internet** ai tool per la **grafica**, fino ai pacchetti per la gestione di **suoni e musica**.
È presente anche una sezione dedicata ai **videogiochi** che sfruttano a fondo le possibilità offerte dal sistema operativo a 32 bit.

Totowin 95

Versione a 32 bit per Windows 95 e Windows NT

Per chi sogna il "13" tutte le domeniche e sta con il fiato sospeso fino a tarda sera, ecco **Totowin 95**, un software completamente a 32 bit, per Windows 95 e Windows NT che consente una veloce gestione delle schedine del Totocalcio con oltre **10 differenti metodi di riduzione**.
È possibile ridurre fino a 20.000 colonne e accedere al database di tutte le colonne vincenti dal 1992 ad oggi.
Offre anche la più ampia gamma di predittori per aumentare le vostre possibilità possibilità di "cambiare vita".

Potenza 3D Arcade

MATROX MYSTIQUE

... ancora più potente, facile da usare ed accessibile: a 319.000 Lire (Iva inclusa, 2 MB) e 399.000 Lire (Iva inclusa, 4 MB), il famoso acceleratore Matrox dota il tuo Pentium di accelerazione mozzafiato.

Matrox Mystique, con il formidabile Chip MGA-64 bit, la memoria sprint SGRAM, la tecnica esclusiva Scatter Gather per la priorità del bus PCI, ti mette in orbita nel mondo dei videogames. Decine di nuovi titoli 3D, tutti i giochi DOS: Matrox ti assicura divertimento senza limiti...Una prova? Entra nel Mystique Gamer Club (internet: www.matrox.com/mga)! Ma non solo. Matrox Mystique è il tuo acceleratore ultra-veloce per tutte le applicazioni Windows e Video.

E non basta. Grazie a Matrox Mystique il PC è sempre "in": aggiungi il modulo Rainbow Runner Studio e parti alla scoperta di un nuovo eccitante universo video! Puoi montare filmati, comunicare in video su internet, divertirti con i giochi 3D sul grande schermo TV e tante altre fantastiche possibilità...

Con oltre 20 anni di esperienza, più di 185 riconoscimenti internazionali, scelta dai grandi Costruttori mondiali e nazionali di PC, Matrox è garanzia di qualità ed affidabilità. Chiedi la tua scheda Matrox Mystique ai migliori Rivenditori.

Destruction Derby™ 2

Mech Warrior™ 2

Scorched Planet™

I migliori software in dotazione

http://www.matrox.com/mga

I prezzi suggeriti per la vendita sono IVA inclusa

Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.

3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it

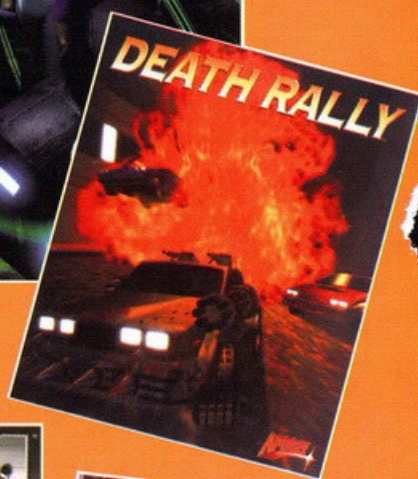
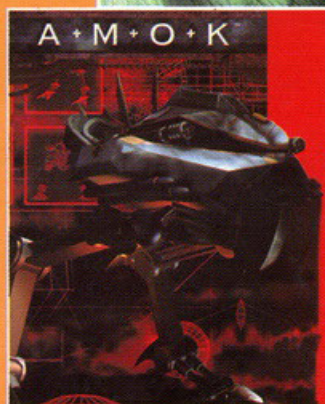
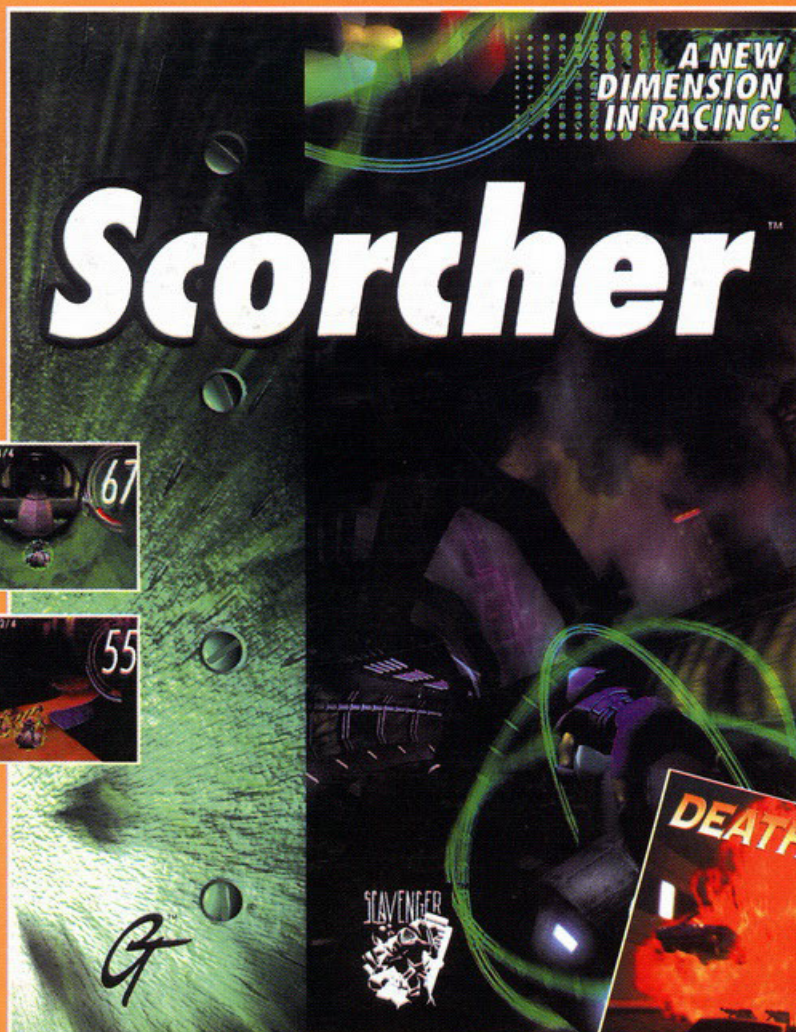
Dalla GTi, 5 titoli esplosivi all'insegna del divertimento più sfrenato!

A NEW DIMENSION IN RACING!

Scorcher™

DEATH RALLY

A·M·O·K

AREA 51

Scorcher

Quando ti trovi in cerca di soldi e con un passato al limite della legge, l'unica cosa che puoi fare è gareggiare come Vexoid per una delle corporazione cittadine. Nei laboratori della compagnia ti vengono innestate delle protesi cybernetiche che ti permettono di interfacciarti con il tuo mezzo, delle moto antigrav protette da un campo di energia. Non ha importanza che d'ora in avanti questo sarà il tuo destino, ormai non puoi più tornare indietro...

- 6 DIFFERENTI PISTE AL LIMITE DELL'IMPOSSIBILE!
- DIFFERENTI RISOLUZIONI DI GIOCO PER TUTTE LE ESIGENZE
- AMBIENTAZIONI COMPLETAMENTE IN 3D REALE
- AZIONE FRENETICA, POWER-UP E ALTRO ANCORA!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile DirectSound
- Tastiera
- DOS 5.0 o superiore, Windows® 95

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit o compatibile
- MS DOS o Windows® 95
- Joystick o Joypad

DISTRIBUITI DA

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399